SUPER NINTENDO • GAME BOY • NES • SUPER GAME BOY

N° 30
FÉVRIER
95
20 F

BANZAI

DERNIER NUMÉRO

CHIP 'N DALE RESCUE RANGERS 2

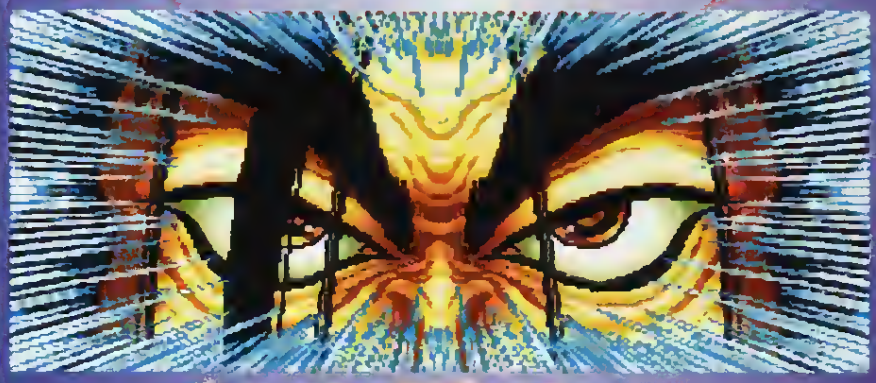
TIC ET TAC NOUS REMETTENT ÇA SUR LA NES

RISE OF THE ROBOTS

SUPER BASTON SUR CYBER NINTENDO

Demon's Crest

ÇA GARGOUILLE !



SAMURAI SHODOWN

L'ADAPTATION DE L'ARCADE

Portugal Cont. : 550 ESC
Guadeloupe/Guyane/Martinique/Réunion : 30 FF
Suisse : 6 FS
Belgique : 145 FB
Canada : 5 $

RETOUR VERS L'ENFER!

SONY Game Line 36.68.22.02*

PART 2: THE CHAOS CONTINUES

SONY IMAGESOFT

ocean

*2.19F La Minute

GAME BOY

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

© 1993 Universal City Studios, Inc. and Amblin Entertainment, Inc. Game © 1993 Ocean Software Ltd. Sony Imagesoft is a trademark of Sony Pictures Entertainment (France)

DEVENEZ UN AS AU VOLANT DES MICRO MACHINES !

Micro Machines, le jeu le plus fun et le plus convivial de cette fin d'année, arrive sur Super Nintendo et Game Boy.

Aux commandes d'un véhicule miniature, soyez le plus rapide contre la montre ou vos adversaires (jusqu'à 4 sur Super Nintendo et 2 sur Game Boy), sur des parcours tracés dans les environnements les plus délirants : une table d'écolier (attention aux taille-crayons, stylos ou classeurs), un étoili (attention aux écrous et boulons, aux tournevis ou à la colle), une table de cuisine (attention aux oranges, au miel ou au lait), un billard...

Le choix de votre pilote vous appartient et le type de véhicules tels que le 4x4, la F1, le tank ou l'hélicoptère est déterminé par le parcours.

Alors à vos marques, prêt... foncez !!!

*2.19F la minute

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

GAME BOY

SONY GAME LINE 36 68 22 02*

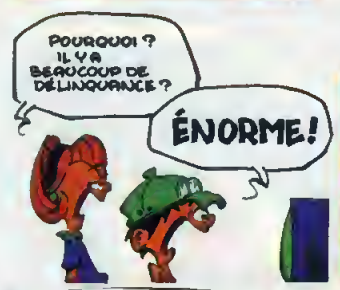
Codemasters

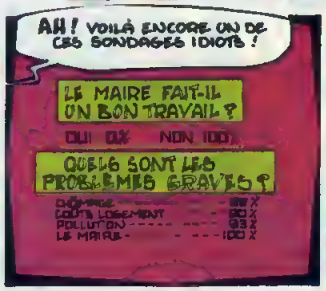
SONY IMAGESOFT

KID PADDLE

par MIDAM

Copyright © éditions Dupuis, *Kid Paddle* par Midam





ÉDITO

Après plus de deux ans et demi de présence en kiosque, *Banzzaï* cesse d'émettre après la parution de ce numéro ! Ne soyez pas triste, dès le 28 février nous vous proposons *Super Méga*, le magazine complet des univers Nintendo et Sega ! Au programme : des tests, des avant-premières, des news, de l'import, des dossiers, des reportages, etc. Soyez fidèles au rendez-vous, vous ne le regretterez pas, foi de *Super Méga* !

BANZZAÏ

SOMMAIRE

6 LE COURRIER DE LUMBASHI
Pour commencer l'année en beauté, Mister Lumbashi s'est enfin décidé à utiliser un ouvre-boîtes pour ouvrir le courrier !

8 LES NEWS
Comme d'habitude nos fins limiers nous ont rapporté une tonne de bruits de couloir !

16 LES TESTS
Damon's Crest (p. 16) • Cannon Fodder (p. 22) • Samurai Showdown (p. 26) • Rise of the Robots (p. 30) • Super Hockay (p. 34) • Super Drop Zone (p. 38) • Super Morph (p. 40) • Super Pinball (p. 42) • Super Dany (p. 44) • Fiaval (p. 46) • International Super Star Soccer (p. 48) • Space Invaders (p. 50) • Desert Strika (p. 52) • Wario Blast (p. 54) • Chip'n Dale 2 (p. 56).

58 LES TIPS
La seule et unique rubrique qui n'aura jamais de photos !

60 MANGAMANIA
L'actualité de la BD japonaise.

62 LE TOP 10 DE LA RÉDACTION.

63 Le calendrier pour connaître les dates de sortie des jeux que nous testons !

BANZZAÏ : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Tél. : 33 (1) 49 88 63 63 • Fax : 33 (1) 49 88 63 64.

RÉDACTION • Rédacteur en chef : Frank Ladoire. Rédacteur en chef adjoint : Jesse Cannon. Secrétaires de rédaction : Juliette Doucet, Gilles Sauer. Rédacteurs : David Taborda, Pascal Geille, Thomas Francois, David Maika, Yohann Morin. Ont participé à la rédaction : Lionel Vilner, Mike Valense, Matthieu Perez. Correcteur : Catherine Leroy. **RÉDACTEURS GRAPHISTES** • Maquette : Latifa Akkan, Anne Pansot, Christophe Monfort, Fred Peynchou. Infographie/flashage : Frédéric Levesque (chef de service), Jean Pierre Carreira, Julien Dry, Laurent Filippi, Carol Gregg, Lilu Le Goff, Laurent Langeron, Bruno Levesque, Philippe Martin, Lionel Michel, Olivier Monbel, Céline Gonher, Cédric Chabrely, Karim Messoudj. **RÉGIE PUBLICITAIRE** • Cap 1 — 67, rue Robespierre, 93558 Montreuil Cedex, France. Tél. : 33 (1) 48 59 13 14 — Fax : 33 (1) 48 59 01 60. Responsable de publicité : Antoine Harmel. Chef de publicité : Stéphane Bismuth. Assistante de publicité : Katia Kemisko. Directeur commercial et marketing : Lionel Pillet. **FABRICATION** • Directeur de fabrication : Jacques Gouffe. Assistante du directeur de fabrication : Isabelle Dubuc. Assistante de fabrication : Nadine Debard et Mireille Mugneret. **DIFFUSION, VENTES** • Responsable : Olivier Le Polvem – TE 73. Tél. : 33 (1) 49 88 63 75. Marketing direct : Christine de Gandit. Assistante communication : Nathalie Sergent. **TÉLÉMATIQUE** : Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dudura, Eric Lebette. Graphiste télématique : Xavier Chambon, Cécile Garret. **ADMINISTRATION/COMPTABILITÉ** • Directeur : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzolani et Paulette Sebag. Chef comptable : Leila Athabib assistée de Nadia Sahel. Comptabilité : Charles Convalot, Patrick Vandendriessche, Sophie Crossard. Gestion commerciale : Stéphane Bouchard. **DIRECTION ÉDITORIALE** • Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Gudicelli. Directeur délégué : Patrick Andre. Assistante de direction : Virginie Guyard – Directeur adjoint des rédactions : Stéphane Lavoisard. **IMPRESSION** : Union européenne. Banzzaï est une publication de Presimage, Sarl au capital de 1 000 000 F. Siège social et principal établissement : 5-7, rue Raspail, 93108 Montreuil Cedex, France. Numéro de commission paritaire en cours. Dépôt légal 1er trimestre 1995. N° ISSN : 1169-0658.

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant-droits ou ayant-cause, est illicite » (alinéa 1er de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans ses articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. Crédits photos et copyright : tous droits réservés. Nintendo, NES, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo ©

COURRIER DE LUMBASHI

Salut les petits gars ! Pendant que les grosses vagues de froid envahissent notre territoire, ça fait du bien de se dire que l'on va pouvoir rester bien au chaud devant nos jeux préférés. Alors, ni une ni deux, j'ai attrapé mon anorak et j'ai quitté mes Caraïbes natales pour vous donner les réponses que vous attendez tous. Alors, n'hésitez plus à envoyer vos questions.

Coup de gueule

Salut les gars de *Banzzaï* ! Outre les compliments habituels, je voudrais pousser un coup de gueule ! Pourquoi ne testez-vous plus de jaux NES ?
Salut à toi ! Je comprends ta frustration. Étant moi même un des premiers adorateurs de la console 8 bits de Nintendo. Mais, que veux-tu : les temps changent et les technologies évoluent. Nintendo, fort heureusement, a lancé sa Super Nintendo et s'apprête à faire le lancement de l'Ultra 64. Ceci fait que les machines deviennent tôt ou tard un peu obsolètes. De plus, le marché évolue et les éditeurs préfèrent donc sortir des jeux sur des supports plus porteurs et plus lucratifs. Tout cela pour te dire que le rythme de sortie des jeux sur la NES est très lent, voire même quasi inexistant de nos jours. Malgré tout, dès qu'un jeu sur NES fait son apparition sur le marché, nous le testons toujours avec autant de plaisir. Foi de *Banzzaï*. D'ailleurs, comme tu pourras le remarquer avec bonheur, nous testons ce mois-ci Tic et Tac (Chip'n Dale, à ne pas confondre avec les stripteaseurs) sur ta console préférée. Alors, heureux ? À plus…

Luc Joly, Antony.

SPÉCIALISTE DE LA GAME BOY

• Je suis fou de la Game Boy ! Je possède Mario 1, 2, 3. Probotector, F1 Race, Zelda, Mystic Quest, Terminator 2, Mega Man 1 et 2, Tiny Toon… Je voudrais savoir quels sont les jeux d'avanture sur Game Boy, à part Zelda et Mystic Quest que j'ai déjà terminés ?
Salut Manu, Pour répondre à ta question, je dois dire qu'il n'y a pas beaucoup de jeux d'aventure sur la petite console monochrome. Le tout dernier, et pas loin d'être le meilleur, est Monster Max. Ce jeu est long, beau, cérébral et possède une durée de vie inhabituellement longue pour la Game Boy. Un petit bijou, quoi !

• Est-ce que tu pourrais me classer les jeux suivants, dans l'ordre de préférence de la rédaction : Donkey Kong, Mega Man 3, Desert Strike, Mortal Kombat 2, Mister Nutz, Probotector 2, le tout sur Game Boy.
À notre humble avis, ces jeux sont des musts sur la portable de Nintendo. Cependant, notre classement est le suivant : premier, Mister Nutz, ce jeu français (coconco !) est l'un des meilleurs jeu de plate-forme du monde. Le deuxième, Probotector 2, ou comment allier l'action à des graphismes détonnants. Le troisième sur le podium, Donkey Kong : c'est aussi le premier jeu pour le Super Game Boy. Numéro quatre, Desert Strike : grâce à lui, on peut revivre toute l'action de la guerre du Golfe à partir du cockpit d'un Apache. En cinquième position, Mega Man 3 pointe le bout de son nez. Le dernier est Mortal Kombat 2 (on ne peut pas dire que la Game Boy est le meilleur format pour les jeux de combat). Voilà, mon gars, c'est dit !

• Est-ce que Zelda 2 et Mystic Quest 2 sont prévus sur Game Boy ?
À ma connaissance, aucun nouvel épisode de Zelda n'est prévu sur Game Boy. Quant à Mystic Quest, il fait partie d'une prestigieuse série, celle des Final Fantasy. Deux épisodes sont déjà sortis sur la console portable de Nintendo. Final Fantasy Adventures, et Final Fantasy Legend. Et, ils sont toujours aussi bons.

• Allez-vous mettre des plans complets de jeux Game Boy, Super Nintendo… Avec tous les passages secrets, les bonus, etc. ?
Je te l'annonce en exclusivité : *Banzzaï* et son homologue *Supersonic* fusionnent pour ne faire plus qu'un. Cet événement aura lieu le 28 février prochain (à noter sur vos agendas !). De nouvelles rubriques verront le jour et des plans complets de jeux sont prévus. Je vous l'assure, ça va être top bab ! *Here we go.* Je te remercie de ta sympathique lettre, à tchao, bonsoir !

Super Manu Game Boy, Saint-Étienne du Hurray.

Le Julien Lepers de la console

Salut à toi et à toute la rédac ! J'ai des questions et j'espère pour toi que tu es les réponses !

• Donkey Kong Country est-il mieux que Earthworm Jim ?
Salut Nicolaï, tsar de toutes les consoles. J'ai toutes les réponses que ton cœur désire. Ne suis-je pas le grand marabout Lumbashi ? Surtout que dans ma jungle, les gorilles et les vers de terre sont légion. Pour moi, les deux jeux sont superbes sur le plan graphique. Toutefois, j'accorderais ma palme de cocotier à Donkey Kong. C'est un jeu révolutionnaire pour les techniques graphiques utilisées. De plus, la jouabilité est mille fois meilleure que sur Earthworm Jim. L'action et les décors sont également plus variés. En bref, le gorille écrase ce petit vermisseau de Jim (vieux proverbe mongol).

• Super Bomberman 2 vaut-il vraiment le coup ?
Ma réponse sera sans équivoque. Super Bomberman 2 est une grosse déception ! En effet, le concept est toujours là mais il n'y a aucune innovation de taille. Pis, il est également beaucoup moins prenant. La première mouture est de loin la meilleure qui soit.

• Avez-vous entendu parler de Super Mario World 2 ?
Aux dernières nouvelles, la casquette du plombier le plus connu du monde ne pointe pas son nez à l'horizon. Les seuls bruits de couloir portent sur une éventuelle adaptation sur la future Ultra 64. Cela devrait être grandiose, n'est-ce pas, Luigi ?

• Entre Zero the Kamikaze, et Aero the Acro-Bat 2, lequel est le mieux ?
Ces deux jeux ne diffèrent pas énormément. On pourrait même dire, si j'étais une mauvaise langue, que cette similitude n'est pas fortuite. Comprenne qui voudra. En tout cas, les deux sont bons. Mon cœur balance tout de même pour la chauve-souris de cirque. En espérant que tu seras satisfait de mes réponses à tes nombreuses questions.

Nicolas Liatti, Sallanches.

Nico, mon poto !

Salut à tous ! J'ai plusieurs questions à vous poser… Soyez chic, répondez-moi sinon, je fais brûler toute la casbah !

• Pour commencer, Earthworm Jim, est-il un bon jeu ?
Salut à toi ! Pour te répondre sans détour, je te propose de te reporter à la précédente lettre : tu y trouveras la réponse à ta question. Cependant, je m'en vais te donner plus de détails. Tout d'abord, Earthworm Jim est la dernière création de Dave Perry. Dave Perry c'est aussi Aladdin, Cool Spot, Terminator, Le Livre de la Jungle. Bref, que des grands jeux. Earthworm Jim est l'aboutissement final de ce créateur de génie. Toutefois, la maniabilité le réserve à l'élite des « videomaniacs ». Ce qui gâche quelque peu le plaisir des néophytes. C'est un peu dommage, il est vrai !

• Quel jeu choisirais-tu entre Mega Man X, et Super Metroïd ?
Et bien, mon cher Nicolas, j'aime les questions directes. Je dois avouer que je suis comblé avec toi. Mega Man X est pour moi une grosse déception. Les graphismes sont loins d'être au top. La jouabilité est assez mal gérée. Cela donne un jeu qui, pour ma part, n'est pas à mettre dans une bonne ludothèque. Quant à Super Metroïd, je tiendrai un discours totalement opposé. En effet, les graphismes sont glauques à souhait. La jouabilité est exemplaire. L'ambiance et la présentation sont les meilleures que j'aie pu voir sur la Super Nintendo (mis à part Alien 3). Enfin, l'intérêt est sans égal. Super Metroïd, c'est le fin du fin !

• Et entre Donkey Kong et le Roi Lion ?
Voilà un choix qui pourrait intéresser un zoologiste. Là aussi, ce sont deux animaux qui me sont familiers. Le Roi Lion est l'événement médiatique de la Noël. Sa sortie coïncide avec celle du film et il est destiné à des ventes hors du commun. Le jeu est, quant à lui, un peu basique. Il n'en demeure pas moins un soft de tout premier ordre. Les programmeurs de Disney Software ont investi tout le savoir-faire de leur compagnie dedans. Mais, là aussi, je préfère encore Donkey Kong Country pour les raisons précédemment énumérées dans la lettre de ton homonyme.

• Que penses-tu de Mortal Kombat 2 ?
Les jeux de combats ne sont pas mon fort (excepté Street Fighter II, Tortue Ninja Tournament Fighter, King of Fighters), et mon avis ne doit pas t'influencer outre mesure. Je vais tout de même te dire ce que j'en pense. Mortal Kombat II est bien plus gore que le premier du nom. Il est également plus rapide et plus beau. Personnellement, je déteste ce genre de jeu, désolé…

• Je suis intéressé par Pitfall, the Mayan Adventures. Que penses-tu de ce jeu ?
Tu tombes bien, car ton serviteur a testé ce jeu d'anthologie. Ce soft mêle habillement mythologie et aventure. Cela en fait un incontournable sur la Super Nintendo. De plus, ce jeu ne date pas d'aujourd'hui. Une première version avait vu le jour, il y a près de douze ans, sur Atari 2600. Mais tu es certainement trop jeune pour t'en souvenir. Quoi qu'il en soit, c'est un choix de connaisseur. Je te félicite !

• Je suis un peu novice en matière de jeux d'avanture. Lesquels me conseillerais-tu ?
Le jeu d'aventure est mon domaine de prédilection, ma chasse gardée. Bref, c'est mon jardin secret… Il faut d'abord que tu saches que pour réussir dans les jeux d'aventure, tu dois acquérir la Force. Ainsi, tu dois cumuler habilement dextérité, patience, goût de l'action, un bon sens de l'observation, le tout saupoudré d'un zeste de bravoure et d'esprit chevaleresque. Si tu as les qualités requises, tu peux alors te lancer dans d'épiques quêtes. Je te propose pour commencer, l'incommensurable Zelda 3. Ce jeu a ravi des milliers de joueurs et il est toujours considéré comme la référence en matière de jeux d'aventure. Ensuite, lorsque tu seras venu à bout de l'infâme Ganon (le méchant de l'histoire), je te propose l'excellent Secret of Mana. Ce jeu est beau. De plus, il a la particularité de se jouer à trois en même temps. Alors, n'hésite pas à t'y lancer avec ta sœur (je ne sais pas pourquoi, mais je suis sûr que tu as une charmante sœur). Pour finir, Illusion of Gaïa est l'expérience ultime. D'ici à ce que tu arrives à le finir, d'autres jeux auront fait leur apparition. Voilà, en espérant avoir répondu comme tu le souhaitais à toutes tes questions (nombreuses, d'ailleurs). *See you later man…*

Nicolas Bouvier, Trémoins.

Render-vous dans Super Méga

Depuis deux ans déjà, vous etes des milliers a vous donner rendez-vous chez votre marchand de journaux Le but de votre quête *Banzzaï* ! Seul mag capable de vous donner tous les coups spéciaux de Ryu, de vous montrer tous les boss de Probotector et de vous rapporter tous les bruits de couloirs qui tournent autour de la nébuleuse Nintendo Oui, mais voilà Deux ans c'est long ! Vos aspirations changent, les nôtres aussi Nous avons donc décidé de fusionner nos deux titres, *Banzzaï* et *Supersonic*, pour en faire un seul magazine où nous vous parlerons des deux mondes Sega et Nintendo ! *Super Méga*, c'est son nom, vous proposera des tests, des dossiers, des reportages, des news, de l'import, et bien d'autres rubriques Rendez-vous le 28 février

Stargate

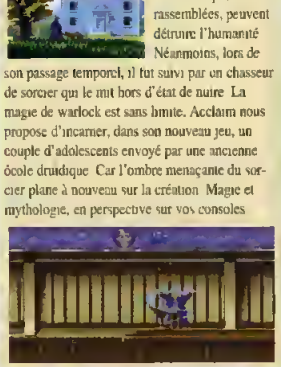
Préparez-vous à l'événement cinématographique et ludique de l'année *Stargate*, le nouveau film de science-fiction, arrive sur vos écrans et, parallèlement, sur vos consoles Le jeu édité par Acclaim, reprend fidèlement le scenario du film, plutôt basé sur l'action Les programmeurs de Probe, qui ont aussi travaillé sur Alien, ont animé parfaitement les personnages et les ennemis On ressent l'influence de bits comme Alien, ou bien encore *Star Wars* Du tout bon en perspective ! À noter que la version Game Boy sera plutôt axée sur la stratégie, que sur l'action.

Goodies Sailor Moon

Vous connaissez bien sûr le dessin animé Sailor Moon Et vous craquez sur cette bande de filles, toutes plus belles et charmantes les unes que les autres Ces guerrières passent leur temps à défendre la planète contre la terrible reine Béryl Leurs combats et leur [illegible] tumultueuse ont fait craquer des millions de téléspectateurs Des fors Bandai, pour [illegible] les rêves des fans commercialise pour les fêtes de fin d'année des goodies à l'effigie de ses [illegible] Une opération de charme.

Warlock

Vous vous souvenez certainement de Warlock. Ce sorcier celte du XVIIe siècle Ce dernier se transporte à notre époque pour réunir des runes qui, rassemblées, peuvent détruire l'humanité Néanmoins, lors de son passage temporel, il fut suivi par un chasseur de sorcier qui le mit hors d'état de nuire La magie de warlock est sans limite. Acclaim nous propose d'incarner, dans son nouveau jeu, un couple d'adolescents envoyé par une ancienne école druidique Car l'ombre menaçante du sorcier plane à nouveau sur la création Magie et mythologie, en perspective sur vos consoles



Donkey Kong en chiffres

Donkey Kong est le succès commercial de l'année ! Ce petit chef-d'œuvre devrait être vendu, selon Nintendo, à plus de 200 000 exemplaires sur le marché français En toute logique, un second volet devrait voir le jour Ceci pour confirmer ce colossal succès. *Super Méga* vous tiendra, soyez en sûr, au courant. Affaire à suivre dans *Super Mega* donc !

Jelly Boy

Jelly Boy d'Ocean est un petit personnage fort sympathique. Son corps constitué de gelée rose, lui permet d'adopter [illegible] formes, [illegible] d'un sous-marin, [illegible] d'un mur [illegible] eau... Ce [illegible] qui lui sera bien utile pour lutter contre tous les méchants qui ont envahi le fabuleux monde où il vivait paisiblement. Ce jeu, destiné aux plus petits, ravira nos chères petites têtes blondes. Les graphismes, quoique simples, collent à merveille avec l'atmosphère enfantine. Tout pour plaire !

DBZ 3 avec des ramicards

Avis à tous les collectionneurs de ramicards de DBZ Vous allez pouvoir vous faire un double plaisir. Bandai a eu la bonne idée de commercialiser son Dragon Ball Z 3, avec les fameuses petites cartes de vos héros préférés Pour nous, grands fans devant l'éternel de Son Goku et de ses compères, nous ne pouvions qu'applaudir à tout rompre ce genre d'initiative. Y' a bon Bandai !

Kid Klown in Crazy Chase

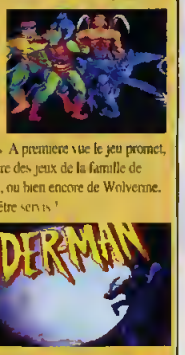
Kid Klown voulait être un héros depuis sa plus tendre enfance Et, lorsque l'intâme Black Jack enleva la jolie princesse du royaume, l'occasion arriva enfin pour lui. Kemco nous propose donc de nous entraîner dans ses aventures clownesques sur Super Nintendo L'humour est bien sûr omniprésent durant tout le jeu, et ceci n'est pas pour nous déplaire Sortie prévue pour février À plus tard les petits n'enfants !

NFL Quarterback Club

Si Joe Montana, Troy Aikman et autres *quarterbacks* sont vos plus grandes idoles NFL Quarterback Club est du sur mesure pour vous. Jugez-en plutôt vous avez le choix entre tous les quarterbacks des vingt-huit équipes de la NFL Mais, si vous n'êtes pas satisfait de leurs performances, vous pouvez créer votre propre passeur Vous le soumettez aux entraînements les plus draconiens Puis, vous le testerez sur les terrains de toutes les villes des États-Unis. Il faudra qu'en mars, votre bras soit des plus sûrs

Spiderman TV

Le plus connu des personnages Marvel, Spiderman, revient dans un nouveau jeu, à son nom Peter Parker devra à nouveau revêtir son costume d'araignée, et empêtrer ses plus féroces ennemis dans les solides mailles de ses toiles A première vue le jeu promet, et s'insert au registre des jeux de la famille de Maximum Carnage, ou bien encore de Wolverine. Les amateurs vont être servis !



Water World en jeux vidéo

Le nouveau film de Kevin Reynolds, *Water World*, avec le beau Kevin Costner, va bientôt sortir en salle Malgré bien des remous financiers En effet, il est l'un des films les plus chers de l'histoire du cinéma américain Son coûteux tournage en milieu aquatique en est l'explication Océan ça ne s'invente pas, a signé les droits pour adapter ce Mad Max sous-marin en jeu vidéo Nous sommes sûrs que le projet ne tombera pas à l'eau

Itchy et Scratchy

Les personnages préférés des Simpson's débarquent sur votre Super Nintendo Acclaim, nous invite à participer aux folies d'un chat et d'une souris Un jeu de plate-forme pour aider Itchy la souris à échapper au vil chat Scratchy Attention animaux marrants !

Machine : Super Nintendo
Sortie prévue pour février.

36.70.23.25
SUR LE 36.70.23.25 GAGNEZ DES K7 VIDEO FIGURINES MANGAS ETC....
1 GAGNANT PAR JOUR !! *
36.70.23.25
en moyenne ex 8 76 2 39 mns

NOUVEAU A PARIS
MEGA TWIN
Tous Les Produits cortes,poster,etc..
DRAGON BALL Z
Son LA ....!!!??
OUVERT LE DIMANCHE
MEGA TWIN 7/7 11h-20h
14 RUE DES GOBELINS 13e
Ⓜ GOBELINS ☎ 43 31 56 56
GODDIES
MANGAS
CARDASS
FIGURINES
POSTER
PUZZLES
KIT DESSIN
ETC... DBZ
GENIAL...!!!?
COMMANDEZ PAR TELEPHONE ET RECEVEZ CHEZ VOUS EN 24H AU 36.68.23.25
TOUTES LES NOUVEAUTES SUR FAMICOM,SNES,MD NEO GEO CD,PSX,ETC....
DE SUPER OCCAZ
JX D'occaz a partir
FAMICOM/SNES 99F
GAMEBOY 59F
GAMEGEAR 69F
MEGADRIVE 69F
NEO GEO 249F

Wild Guns

Rien n'est plus comme avant dans l'Ouest américain Les robots remplacent les bons vieux cowboys, et les jeunes femmes ont pris les armes ! Incarnez Clint ou Annie dans les six niveaux qui vous séparent de l'ennemi final

Au programme bagarres de saloon, duels au coucher du soleil, et autres clichés de western-spaghettis

Machine : Super Nintendo
Sortie : mars.

Nintendo toujours au sommet

Le Nihon Keizai Shimbun, l'équivalent japonais du Wall Street Journal, a placé, pour la quatrième année consécutive, la firme Nintendo en tête de son classement des meilleures sociétés japonaises. Leurs analyses portent sur les différents résultats financiers des groupes nippons (chiffre d'affaires, croissance, endettement, qualité de management). Avec ses 2,8 milliards de francs de bénéfice pour le premier semestre 94 (en baisse toutefois de 16,4 %), et ses 2 600 salariés, Nintendo maintient sa position de leader.

NBA Super Nintendo TE, ça va encore dunker !

La chasse est ouverte

Avec un chiffre d'affaires mondial de plus de 60 milliards de francs, le marché du jeu vidéo, est l'un des plus lucratifs qui soit. Ce colossale succès attire les convoitises. Des réseaux internationaux de piratage de jeux se sont installés, en adoptant des structures et des modes de fonctionnement dignes des films du Parrain. C'est par le biais de la revente de copieurs et d'une distribution sous le manteau des copies qu'ils exercent leurs activités frauduleuses. Le préjudice est énorme. Car outre les implications financières, ce sont surtout les droits de propriété intellectuelle des concepteurs qui sont bafoués. Après une minutieuse investigation de plus de deux ans, la brigade de gendarmerie de Paris a interpellé trente-sept individus, dont la plupart ont été mis à la disposition de la justice. Cette action s'inscrit dans le cadre de la lutte contre la contrefaçon de produits de marque.

Acclaim et Fleer dans l'univers des Comics

Acclaim poursuit sa diversification dans le secteur des Comics. Un accord d'édition de *trading cards* a été conclu avec Fleer Entertainment. Le phénomène de ces petites cartes décrivant les origines des supers héros, est un marché sur lequel l'éditeur de jeux vidéo veut se positionner en leader. Ces cartes seront sur les personnages des collections Vaillant. On retrouve parmi eux, Beavis et Butthead, Amazing Spider-Man, Fleer Ultra X-Men, Solar Man of the Atom, Eternal Warrior ...

Iguana dans le giron d'Acclaim

Dans sa volonté d'être présent dans les secteurs du développement et de la création de softs, Acclaim s'est porté acquéreur d'Iguana Entertainment. Iguana, ce sont des hits tels que NBA Super Nintendo, NFL Quarterback Club, et le prochain NBA Super Nintendo TE. C'est une acquisition de qualité qui permettra à Acclaim, selon son président Robert Holmes, « de profiter du savoir-faire d'une des firmes les plus talentueuses tant au niveau créatif, que technologique. » Cela nous promet de très grands jeux de sport, mais aussi d'autres softs (plate-forme, aventure...), novateurs et de grande qualité.

Découvre les trucs et astuces des meilleurs jeux de l'année !

3615 KONSOL

Pourquoi aller chercher ailleurs ce que tu ne trouves que chez nous ?

- Actraiser - Aladdin - Another World - Batman Returns - Bubsy - Chuck Rock 2 - Desert Strike - Dr Mario - Dragon Ball z 2 - Equinox - Fatal Fury - Flashback - Hook - Kick Off - John Madden - Mario is Missing - Mickey Mouse - NBA JAM - Power Blade - Prince of Persia - Ranma 1/2 II - Robocop 3 - Shadow Warrior - Soul Blaster - Star Trek : The Next Generation - Street Fignter 2' - Super Mario World - Tazmania - Top Gun 2 - Tortue Ninja - Turbo Racing - Universal Soldier - Wing Commander 2 - Young Merlin - Zelda 3 - Zool...
- également :

par téléphone 36 70 53 99*

Editeur PRESSIMAGE 16, rue Lappe 75011 Paris 2,19F/mn

Art of Fighting 2

Saurus nous propose la suite du célèbre Art of Fighting qui fait fureur sur Neo Geo. Des petites innovations sont décelables par rapport au premier episode sur Super Nintendo. AOF 2 possède de nouveaux personnages - quatre en tout - et de nouveaux coups spéciaux pour les anciens. Les graphismes sont plus soignés et se rapprochent de la version Neo Geo. Enfin, c'est rapide. SFII X detrône ?

Support : Super Nintendo
Sortie : février

Tetris 3

Les japonais semblent vouloir faire de l'ombre aux stratèges russes. Rassurez-vous, il ne sagit pas du différent territorial des îles Sakhaline, mais simplement de la sortie de Tetris 3. En effet, Bullet Proof Software sort le troisième volet sur Super Nintendo. En y ajoutant quelques petites variantes et innovations, ils vont encore nous faire cogiter. Il sera meme possible de jouer à quatre en simultané grâce au multitap. Gasp !

Support : Super Nintendo

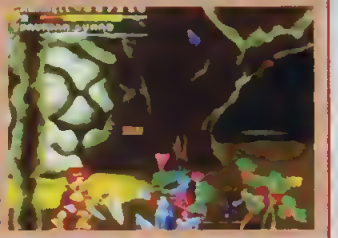
Formula 1 Championship

Domark semble se spécialiser dans les simulations de sports. Après, nous avoir offert Soccerama, c'est F1 Championship qui fait vrombrir ses puissants moteurs de formule 1. Même si la version n'est pas encore finalisée, on peut noter quelques innovations (les décors bougent...). En avril votre console risque d'être soumise à de violentes accélérations. Ça pulse un max !

Stone Probotectors

Voilà un petit jeu qu'il est sympa ! Un beat em all aux temps des cavernes ! Merci à Konami d'y avoir pensé. Jusqu'à deux joueurs peuvent longer les sombres corridors datant d'un million d'années, en éliminant au passage les nuisances qui les encombrent. Des graphismes sympathiques et des couleurs vives, permettent à ce jeu sans prétention de bien se placer dans le monde cruel des Beat'em !

Support : Super NintendoSortie : février



Marko's Magic Football

Le mélange jeu de plate-forme et simu de sport semble être un créneau en pleine explosion. Domark en profite donc pour sortir sur notre console adorée Marko's Magic Football. Notre petite tête blonde devra, armée de son ballon de foot, déambuler à travers les niveaux et tirer en pleine poire des méchants. Humour et action vont être au rendez-vous, dès février.

Soccerama

Et hop, un nouveau jeu de foot ! On croyait être sauvé après la fin de la Coupe du monde, mais non ! Enfin... Ce jeu produit par Domark, innove par sa vue tout en mode 7 et en rotation. Ce qui promet une jouabilité et une rapidité excellentes. Nous n'avons eu en main qu'une version non finalisée, mais elle décoiffe déjà. Sortie en mars.

Breath of Fire 2

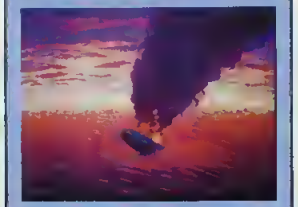
Capcom contre-attaque ! Préoccupé par les prouesses de Square Soft dans le domaine des RPG, Capcom lance la suite de son méga hit, Breath of Fire. Plus de megas, plus de combats, plus de magie et de reflexion, et des graphismes encore plus beaux. Voilà le cocktail détonnant de cette suite, qui devrait attirer encore de nombreux passionnés du genre. Le 2 décembre au Japon (date de sa sortie officielle), les épées et les sorts ont fusé !

Support : Super Nintendo

Carrier Aces

Gametek se lance dans la bataille ! Avec Carrier Aces, vous incarnez des pilotes de la guerre du Pacifique. Selon votre camp Japonais ou Américains, vous êtes chargé de bombarder les bateaux ennemis. Plusieurs armes disponibles, avions et missions paramétrables pour vous donner encore plus de plaisir, sans compter le minimum de stratégie que vous devez utiliser. Banzzai !

Support : Super Nintendo
Sortie : février.



Wozz

B[illegible]

Support : Super Nintendo

Air Cavalry

Air Cavalry (Gametek) est un jeu de combat en hélicoptère entièrement réalisé en mode 7, qui propose à deux joueurs de s'affronter ou de s'aider simultanément (en split d'écran) au dessus du désert. A bord d'un UH-60 Black Hawk, pour les missions de transport et de sauvetage, ou encore d'un AH-64H pour les missions d'attaques, parcourez les trois aires de combat et accomplissez les huit missions que l'on vous propose. Saddam, me voilà !

Support : Super Nintendo
Sortie : janvier.

AVEC PANINI ET NINTENDO, COLLER, C'EST BIEN JOUER!

Wahooooo !!!
Tu as vu? Panini et Nintendo se sont mis à 2 pour t'en mettre plein la vue. Résultat: "Nintendo", la nouvelle collection de Panini totalise 240 images à coller dans un album grouillant de personnages, de règles, d'astuces de 8 jeux vidéo Nintendo dont 1 inédit! Tu veux jouer? Facile! Tu colles, tu joues, tu gagnes de la force. Prochain niveau: ton marchand de journaux. Code: Panini. L'album: 6F, la pochette de 6 images: 2F.

Nintendo® Les Jeux

PANINI
La nouvelle collection

© 1994 Nintendo Co. Ltd. H.C.M.

Capcom, vous le savez, est synonyme de beauté, de profondeur, de durée de vie, de jouabilité... Bref, c'est un label de qualité qui nous met à l'abri de mauvaises surprises ! Pas d'entorse à la règle avec Demon's Crest, un véritable petit chef-d'œuvre !

Demon's Crest

Ailleurs et autrefois, le monde était divisé en deux parties : le monde des humains et le monde des démons. Un beau jour, ou plutôt un mauvais jour, six pierres magiques tombent du ciel dans le monde des démons. Sources de pouvoirs, ces dernières amènent une guerre civile dans le monde des démons.

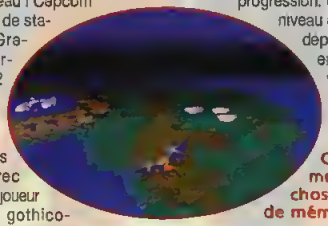
De terribles blessures

Firebrand, le démon rouge, l'un des plus puissants combattants et héros de l'histoire, parvient à s'emparer de cinq des fameuses pierres. Il défie le démon Dragon pour obtenir la sixième. Victorieux, Firebrand ressort pourtant du combat avec de terribles blessures. Phalanx, un démon également très puissant, en profite pour lui dérober les pierres et régner sur les deux mondes à la fois. Voici un scénario assez sympa. Pour une fois, vous jouez le rôle d'un vilain démon, le même qui harcèle Arthur dans Ghouls'n Ghosts. L'histoire commence après le lâche acte de Phalanx. Vous voici prisonnier dans une arène, face à un dragon qui fait au moins trente fois votre taille. Ni une ni deux, Firebrand bondit avec ses petites ailes et crache quelques boules de feu. Pfuit ! envolé l'énorme dragon. C'est là que commence une longue quête à la recherche des pierres, gardées par le général Arma, un sous-fifre de Phalanx. Premier constat au vu de ce jeu : c'est beau ! Capcom n'a pas besoin de stations Silicon Graphics et de cartouche de 32 mégas : seul le talent suffit ! Les décors sont magnifiques, les couleurs coulent avec douceur et enrobent le joueur dans une ambiance gothico-splendide (sic !) enivrante. Idem pour les ennemis et autres protagonistes carrément gros et carrément beaux. Demon's Crest est un jeu de plate forme/recherche dans lequel vous avez l'immense plaisir de diriger Firebrand. Cette gargouille rouge a d'ailleurs déjà fait des siennes sur NES et Game Boy. Le petit démon allé a la possibilité de s'accrocher aux murs mais aussi de voler dans les airs. Contrairement aux versions 8 bits, Firebrand peut rester indéfiniment dans les airs, mais la difficulté a été adaptée en conséquence.

Parmi les nombreuses qualités du jeu, on notera la liberté qui est donnée dans votre progression. Une fois le premier niveau achevé, vous vous déplacez sur une carte en mode 7 et vous vous arrêtez où bon vous semble. Libre à vous d'explorer chaque niveau autant de fois qu'il vous plaît. Durant votre quête, vous trouvez de nombreux objets qui ont chacun leur utilité. Les objets les plus intéressants étant bien entendu les fameuses pierres magiques. Grâce à elles, vous pouvez accéder à quatre transformations qui vous permettent d'explorer les niveaux encore plus en profondeur. Par exemple, le Firebrand de base ne peut pas aller sous l'eau ; mais une fois la transformation en démon poisson acquise, à vous les joies du grand bleu ! L'argent fait aussi partie du voyage, et les commerçants sont sans pitié avec les prix. Achetez donc des potions et des sorts magiques pour remplir les fioles et parchemins que vous aurez trouvés. Nombreux sont les passages secrets et les objets cachés ; il y a même des endroits cachés sur le certe (faites donc un tour sur la page centrale). Fort heureusement, pour sauvegarder votre inventaire et votre position, vous disposez d'un système de password. Demon's Crest n'est pas un jeu qu'on finit en quelques parties, loin de là... Bien que, la plupart du temps, il faille éliminer

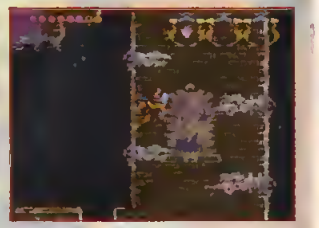
Que le ciel est beau ! Mais il ne faut pas s'extasier. Regardez ce qu'il arrive quand on se laisse submerger.

Un exemple de décor sublime. Une gargouille géante en arrière-plan vous montre la puissance graphique de Capcom.



La partie en mode 7 est assez réussie. C'était la moindre des choses tout de même. Bah alors...

Des plates-formes tournent autour de cette tour végétale. Si la tour avait tourné, ç'aurait été du Ghouls'n Ghosts pur.

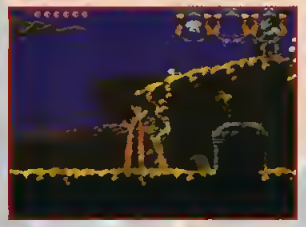


Accroché au mur, Firebrand se la pète vraiment dans cette situation. Mais qui se la pète, se mange un pet' !

LOGITHEQUE

Dans le même genre on retrouve Ghouls'n Ghosts (du même éditeur), Skyblazer (des mêmes programmeurs) et un petit peu de Metroïd pour le côté recherche. Bref, rien que d'excellentes références pour un jeu qui se classe également dans l'excellence.

Astuce ! Balancez donc un coup de tête dans cette cloche et une surprise apparaîtra. C'est Pâques !



Les cimetières ne sont pas des endroits fréquentables. Ici, des mains sortent du sol et tentent de vous saisir...

Le général Arma revient plusieurs fois. À chacune de ses défaites, c'est une nouvelle transformation pour vous.

Voici un boss qui revient plusieurs fois durant le jeu avec des couleurs différentes. Ici, c'est de l'or...

Il était une fois

De très belles images et animations accompagnent l'intro. Cette dernière vous conte la terrible histoire qui s'abat sur le royaume. On reconnaît bien là le style gothique de Capcom utilisé dans Ghouls'n Ghosts. C'est très beau, y'a pas à dire.

LE MONDE TERRIBLE DES GARGOUILLES

C'est sur cette carte que Firebrand se déplace en mode 7. Une pression sur Start et voici la carte qui s'aplatit. Ici je vous ai indiqué la localisation de la plupart des boss se mettant sur votre chemin. Ils sont beaux, ils sont gros et pour la majorité d'entre eux, ils sont une dent contre vous ! De toute façon, quand ce n'est pas une dent, c'est une griffe, alors...

Le troisième jeu caché. Extrêmement difficile, mais si vous réussissez, c'est un point d'énergie supplémentaire !

Là se trouve la boutique de potions. Dans l'endroit il est caché un magasin de potions bien plus intéressant.

Une flamme vivante vient vous perturber. Feu contre feu, ça ne marche pas. Utilisez donc une de vos transformations.

Ici, c'est le magasin de sorts magiques. Ce sont essentiellement des sorts d'attaque. Histoire d'attaquer. Facile, non ?

Voici un moyen de se remplir les poches facilement. Dans Trio the Pago, mettez des coups de tête aux crânes qui apparaissent.

Un squelette assez vilain possédant une machette à la place du bras. Ça va saigner dans les chaumières.

Voici un gros slime vert rempli d'yeux globuleux. On n'aura pas fait plus immonde dans le genre. Un homme averti en vaut deux.

Le premier à combattre, le plus gros d'entre tous, le plus beau d'entre tous, mais certainement le plus facile à dégommer.

Cette échoppe est cachée. Voilà, maintenant vous savez ! Ici, c'est plus dur de réussir mais le jeu en vaut la chandelle.

Voici une chose. Les choses sont au demeurant agressives et ripostent à chaque coup reçu. La tâche qui vous incombe risque d'être hard.

Phalanx en personne se montre sous sa vraie forme. Prenez soin de ne venir dans ce château qu'une fois tout le reste exploré. Sinon, vous aurez droit à la mauvaise fin...

Voici un gros tas qui lance plein de choses sur vous. Quand il ouvre son petit œil, tirez donc dedans comme un bourrin !

Ce serpent volant tourne sur lui-même et en profite pour vous mordre les fesses. Patience et longueur de temps...

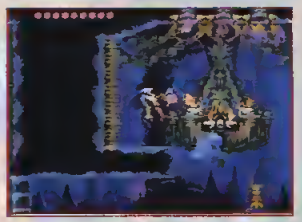
FIREBRAND LE TRANSFORMISTE

des demons encore plus cruels que vous et esquiver des pièges mortels, de nombreuses onginalités viennent égayer le jeu. Dans certaines cavernes, pour ne pas rester dans le noir, Firebrand doit utiliser son souffle de feu pour allumer des torches. Il faut utiliser les transformations à bon escient : seule une gargouille avec de puissantes ailes pourra voler. Les possibilités sont nombreuses. Il faut explorer les endroits de plusieurs façons. Aussi, vous pourrez voir deux fins differentes. Demon's Crest est un jeu tout simplement merveilleux mais tout de même un peu deroutant au depart. En effet, il ne possède pas du tout le même rythme que Ghouls'n Ghosts.

Des frissons de plaisir !

L'action est bien plus lente et il faut être plus technique dans les passages ardus. Les musiques elles aussi sont moins speed que dans Ghouls'n Ghosts. Elles sont tout de même fabuleusement agréables. Airs quasi-religieux faits de sons d'orgues magnifiques qui me font courir des frissons dans mes réseaux lymphatiques... Le seul petit problème provient de la programmation. C'est une honte : à peine trois petits sprites à l'écran et le jeu ralentit comme jamais je n'avais vu auparavant. Moi qui suis du genre à chercher la petite bête, et bien je l'ai un peu trouve. Mais moi qui suis un adorateur de Capcom (en géneral) et des bons jeux (en particulier) je ne peux que m'incliner devant le beauté, l'originalite, l'intérêt et l'ambiance de Demon's Crest. Un petit bijou !

Lion est parmi nous...



T'as pas du feu ? Beh, c'est juste pour allumer les torches parce qu'il fait un peu noir dans le coin...

À vos marques

A : spécial
B : saut
X : magie
Y : attaque
Start : menu

POUR CONTRE

- ▲ Les graphismes du jeu sont sublimes !
- ▲ Les musiques sont fabuleuses !
- ▲ Une durée de vie garantie.
- ▼ Programmation quelque peu délaissée...

EN RESUME

AVENTURE
CAPCOM - 1 JOUEUR

On est moins impressionné que ce à quoi on s'attendait mais, finalement, on n'est pas déçu du tout, loin de là...

GRAPHISME	95%
ANIMATION	82%
SON	90%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	91%
INTÉRÊT	92%

PAL environ 450 F

Nouveau ● Nouveau ● Nouveau ● Nouveau ● Nouveau

CD CONSOLES
LE MAGAZINE DES SCREENAGERS

AU SOMMAIRE DU N°3 :
QUEL AVENIR POUR LA 3 DO ?

Le magazine des passionnés de consoles et de loisirs interactifs

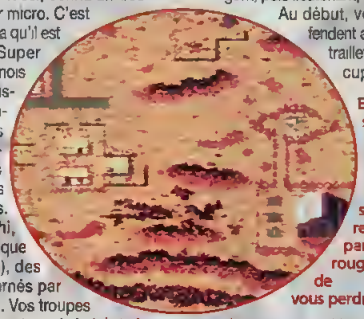
Les amateurs de boucherie et de globules rouges vont être ravis ! Cannon Fodder débarque enfin sur leur Super Nintendo. Sensible Software s'est chargé de l'affaire et, croyez-moi, ça saigne à mort ! Cœur sensible s'abstenir...

CANNON FODDER

Et la version Mega Drive ?

Vous le savez sûrement, Cannon Fodder est sorti sur Mega Drive [illegible] dernier. À premier [illegible] a aucune différence [illegible] version Super Nintendo [illegible] que les décors [illegible] proposent un [illegible] Je reste [illegible] de vous [illegible] versions [illegible]

Sensible Software est une des sociétés les plus connues du monde micro. Selon moi, on lui doit déjà la meilleure simulation de foot : Sensible Soccer. Aujourd'hui, elle est passée à un tout autre genre, en développant Cannon Fodder qui a, lui aussi, connu un très grand succès sur micro. C'est d'ailleurs pour cela qu'il est converti sur Super Nintendo, en ce mois de janvier bien frisquet ! Dans Cannon Fodder, vous dirigez des commandos et vous devez éliminer des armées ennemies. Elles ont envahi, sans prévenir qui que ce soit (normal !), des territoires gouvernés par les Nations unies. Vos troupes d'élites se composent en général de trois ou quatre hommes. Avant d'entrer en action, ils doivent toujours suivre les instructions données en salle de briefing. Ensuite, ils débarquent sur un terrain vu de dessus. La boucherie peut alors commencer.



En appuyant sur le bouton <X>, vous avez accès à une petite map. Vos soldats sont représentés par la petite croix rouge. Impossible de vous perdre ainsi !

À vos rangs, fixe !

Pour terminer une mission, vous devez impérativement tuer les gars adverses qui squattent le terrain que vous sillonnez (n'oubliez pas de détruire leurs baraquements au passage). Chose intéressante : moins vous perdez d'hommes pendant la bataille et plus votre grade augmente. Normal : un officier qui préserve ses hommes mérite de l'avancement... Vous devenez rapidement sergent, puis lieutenant, puis capitaine, etc. Au début, vos soldats se défendent avec de simples mitraillettes. Ensuite, ils récupèrent des armes plus puissantes (des grenades, des bazookas, etc.). Dans certains niveaux, ils tombent carrément sur des chasse-neige ou des jeeps. Je ne vous cache pas que ces véhicules leur permettent d'écraser assez facilement l'ennemi.

Vos hommes traversent trois régions différentes : la jungle, le désert et les montagnes enneigées (Antarctique, plus précisément).

Tirez sur les bidons d'essence pour qu'ils explosent tout ce qui se trouve aux alentours.

Les soldats morts sont enterrés sur cette colline. Apparemment, le croque-mort passe toutes les heures...

LOGITHEQUE

Il est difficile de trouver des jeux du genre de Cannon Fodder sur console. Il est plutôt habituel de voir ce type de production sur ordinateur. Toutefois, on peut le comparer à Total Carnage, aux graphismes bien meilleurs, mais un peu léger au niveau stratégie. En fin de compte, nous n'avons plus qu'à attendre la suite de Cannon Fodder pour à nouveau tirer dans tous les sens. It will be back !

Comme vous vous en doutez, chacun de ces endroits présente des pièges totalement différents. Vous devez, bien entendu, les éviter astucieusement. Dans le désert, vous tombez dans des sables mouvants. Dans la jungle, il faut faire attention aux ennemis cachés dans les rivières. En Antarctique enfin, vous pouvez déraper sur les pentes enneigées. N'oublions pas non plus les casernes où se réfugient les troupes ennemies et les bidons d'essence, prêts à exploser à tout moment. Durant les combats, vous pouvez séparer le groupe. C'est-à-dire, envoyer un de vos hommes en éclaireur.

Les forces adverses, pour plus de sûreté, préfèrent camper ensemble. On ne sait jamais ce qui peut arriver la nuit.

La technique de l'éclaireur

Les autres, pendant ce temps, restent sagement planqués, prêts à bondir. Cette technique, dite « technique de l'éclaireur », est très utile dans la jungle. En effet, les ennemis se cachent souvent on ne sait où et il est quasiment impossible de les repérer. Avec un éclaireur, tout s'arrange rapidement. Les amoureux des versions micros pensaient que la jouabilité ne seraient pas excellente sur Super Nintendo. Ils se trompent ! Diriger les unités de combats avec un paddle, il n'y a rien de plus facile. Pour les options, c'est la même chose ! On les sélectionne sans le

Vous voyez ce gros bonhomme ? C'est le commandant des forces armées ennemies. Il sourit, car tous vos soldats vont bientôt périr...

Lorsque deux routes se croisent, c'est mauvais signe. En effet, les forces ennemies adorent se poster juste à côté pour surveiller tout ce qui se passe.

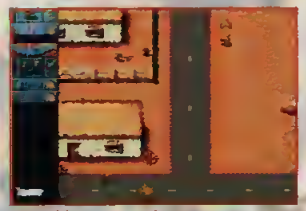
Vos soldats viennent de mourir à l'instant. Il faut tout recommencer, absolument tout.

Lorsque vous finissez une mission, vos soldats sautent de joie. Il y a vraiment de quoi !

Des pièges, encore des pièges, toujours des pièges

Je vous le serine encore : chaque monde propose des pièges différents. Dans le désert, vous tombez dans des sables mouvants. Dans la jungle, il faut faire attention aux ennemis cachés dans les rivières. Dans l'Antarctique enfin, vous pouvez déraper à cause de la neige. N'oublions pas les casernes où se réfugient les troupes ennemies et les voitures prêtes à exploser à tout moment. Si vous voulez un parfait exemple, observez la petite map ci dessous...

Derrière le grillage que vous venez de détruire se trouve un précieux bonus. N'hésitez pas à le ramasser.



Les soldats aiment les passages étroits. Et oui, ils peuvent y tendre facilement une embuscade !

moindre mal. Les minuscules sprites, il faut le dire, bougent bien, très bien même. Ils peuvent sauter, courir, nager, grimper des falaises... On les voit carrément se tordre de douleur, ou subir les assauts d'un groupe ennemi. Les bruitages sont, eux aussi, de bonne facture. On entend sans cesse le cui-cui des oiseaux, le sifflement des balles, le cra-boum des explosions et même les plaintes des hommes grièvement blessés. Du bon, du très bon travail je dois dire !

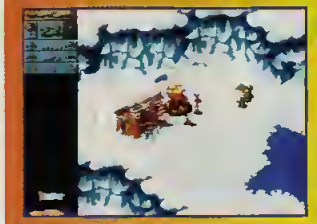
La guerre, c'est agréable !

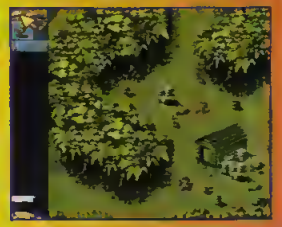
Au final, impossible de le nier : Cannon Fodder sur Super Nintendo est un jeu excellent. Malgré le poids des ans, il est toujours aussi agréable à jouer. S'il avait apporté quelques options supplémentaires par rapport aux versions micros, il aurait été vraiment sublime. La perfection n'existe pas encore sur Super Nintendo...

Dav, brigadier chef !

À chaque mission, vous voyez vos soldats atterrir sur le terrain en hélicoptère. La guerre va bientôt commencer...

LES DIFFÉRENTS MONDES





Dans Cannon Fodder, vous traversez trois mondes : la jungle, l'Antarctique et le désert. Comme vous vous en doutez, ils présentent tous des pièges différents que vous devez, bien entendu, éviter astucieusement. Si les premiers niveaux qui les composent paraissent faciles, il en va autrement des suivants. Faites donc très attention et restez sans cesse sur vos gardes.

Toujours plus de sang !

Désormais, Nintendo n'impose – presque – aucune contrainte aux éditeurs, en ce qui concerne la violence dans les jeux Super Nintendo. La firme japonaise a compris que ses softs ont besoin d'un petit plus pour se vendre à merveille. Ce petit plus, c'est bien évidemment le sang. Et, devinez dans quel jeu ça gicle à fond : dans Cannon Fodder bien sûr !

POUR CONTRE

- ▲ Le côté stratégie est passionnant.
- ▲ Le contexte sonore du jeu.
- ▼ Les sprites sont vraiment minuscules.
- ▼ La pauvreté des décors.

EN RESUME

ACTION

SENSIBLE SOFTWARE - 1 JOUEUR

La guerre sera toujours la guerre, sur Super Nintendo comme ailleurs. Mon conseil : soyez sans pitié !

GRAPHISME	75%
ANIMATION	85%
SON	85%
JOUABILITÉ	80%
DURÉE DE VIE	93%
INTÉRÊT	88%

prix environ 400 F

Le 28 février, SUPERSONIC et BANZZAÏ deviennent

SUPER MÉGA!

des TESTS, des NEWS, de l'IMPORT, des DOSSIERS, des REPORTAGES, des TIPS, des SOLUCES sur tous les JEUX et toutes les CONSOLES NINTENDO et SEGA.

Et de trois ! Samurai Shodown est la troisième conversion Neo-Geo/Super Nintendo à sortir officiellement sur nos terres. Après World Heroes et Art of Fighting, revoici de la baston. Les officiels que nous sommes sont quand même passés à côté des excellents Fatal Fury Special et World Heroes 2, sortis depuis belle lurette. Merci quand même Ludi !

SAMURAI SHODOWN

À la fin du XVIIIe siècle, le Japon se trouva brusquement entraîné dans une tourmente de catastrophes naturelles déclenchant un raz-de-marée de luttes intestines (rien à voir avec la digestion), cruelles et sans merci. La vie quotidienne devint un combat acharné pour la survie.

Dans la lignée de SFII !

Au moment où commence cette période de troubles, un homme étrange, doué de pouvoirs mystérieux et prêchant une religion hérétique apparaît. Cet homme c'est Shiro Tokisada Amakusa et il fait office de dernier boss dans le jeu dont je viens de vous narrer le scénario. Pour rester dans la lignée de Street Fighter, Samurai Shodown est un jeu de baston un-contre-un se déroulant en deux manches gagnantes. Douze personnages complètement différents sont disponibles. Pour changer de Street Fighter, ces combattants luttent à l'aide d'armes blanches : poignards, sabres, épées, masses d'armes et autres griffes tranchantes sont de la partie. En mode <un joueur>, sélectionnez un champion et exterminez les douze autres gêneurs pour espérer rencontrer Amakusa himself. Si vous avez une après-midi à tuer, appelez donc des potes et faites vous une petite série de duels. Selon votre configuration du paddle, vous pouvez balancer des coups d'arme ou de pied faibles, moyens ou forts. De temps à autre, un mauvais coup vous fera perdre votre arme.

À ce moment il faut se battre avec ses petits poings et se passer de quelques coups spéciaux. Car, bien évidemment, il y a nombre de coups spéciaux. D'ailleurs, on remarque un déséquilibre entre les combattants : certains possèdent deux coups spéciaux, alors que d'autres en ont jusqu'à huit. Mis à part frapper, nos petits samouraïs peuvent bondir dans les airs (ils volent presque).

Bondissez ou courrez !

En tapotant le paddle deux fois dans une direction, vous bondissez vigoureusement en arrière ou bien courez comme un dératé vers l'ennemi. Par rapport à la version Neo Geo, on peut dire que Samurai Shodown Super Nintendo est assez réussi. Les programmeurs de Takara ont utilisé une cartouche

Wan-Fu court comme un dératé pour récupérer son arme. S'il ne passait pas son temps à la lancer, aussi...

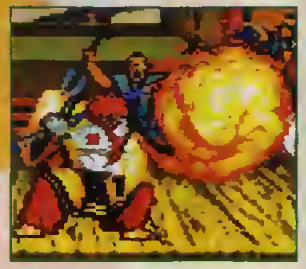
Haomaru effectue l'Ogi-kogetsu-zan, une sorte de dragon punch avec un sabre en guise de poing.

LOGITHEQUE

Des jeux de baston vous en voulez ? En voilà ! Street Fighter 2, Turbo, Super, World Heroes, Turtles Tournament, Art of Fighting, Ranma, Mortal Kombat 1 et 2... Et je n'ai cité que les meilleurs... La Super Nintendo a son lot de jeux de combat et Samurai Shodown n'est certainement pas en trop.

KYOSHIRO SENRYO

Un peu m'as-tu-vu et adorant les feux de la rampe, Senryo a quitté la ville d'Edo pour surpasser son père, ancien acteur de Kabuki, et devenir la vedette de la scène dans le monde entier. C'est mal barré...



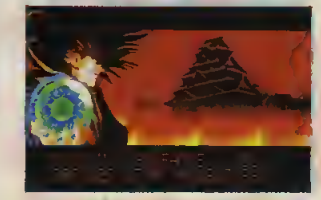
TAM TAM

Le plus ré[illegible] de l'Amér[illegible]m, cache un [illegible] un masque [illegible] avis qu'il s'est r[illegible]inge de Cham Cham [illegible] Neo).

Shiro Tokisada Amakusa en personne vient vous défier à la fin du jeu. Ce sorcier surpuissant vous donnera bien du fil à retordre.

UN SAMURAI NE CRAINT RIEN !

La superbe intro est la copie quasi-conforme de la version Neo-Geo. Le gentil samouraï tout calme prend la mouche tout d'un coup et découpe tout ce qui se trouve autour de lui. Très utile, les soirs de fête.


Amakusa viendra vous narguer souvent durant le jeu par ces images de toute beauté.

GENAN SHIRANUI

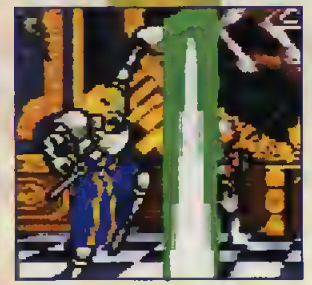
[illegible] tribu de magiciens. Genan se sert de ses mains [illegible] ennemi. Il s'en sert aussi pour manger [illegible] sans se salir les doigts.

HA-OH MARU

C'est un combattant né, toujours sur les routes à la recherche d'adversaires à sa mesure. Samourai de grand renom, il n'a qu'un but dans la vie : combattre, combattre toujours mieux.

CHARLOTTE

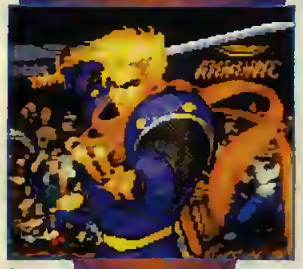
Guerrière au service de la révolution, Charlotte a une foi absolue en son aptitude au combat. Chérie par toutes les petites gens du royaume de France, elle veut mettre fin au bordel intérieur du pays.



NAKORURU

Cette jeune femme au grand cœur se consacre à la protection de la planète. Accompagnée de l'aigle Mamahaha, elle s'est lancée en croisade pour mettre fin à la destruction de l'environnement.

GALFORD



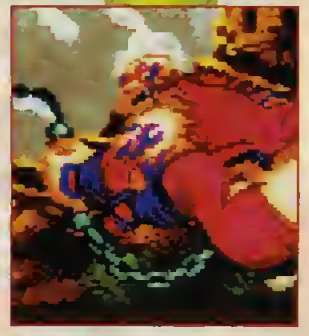
Accompa[illegible]npagnon, le [illegible] a un objectif d[illegible] premier maître [illegible] Un bon gars au gra[illegible] force d'éclater la [illegible]

WAN FU

En dépit de son aspect barbare, Wan Fu est l'un des plus grands héros de la Chine, un homme accompli et un mari attentionné. Grand stratège et politicien de haut vol, il désire réunifier la Chine.

EARTHQUAKE

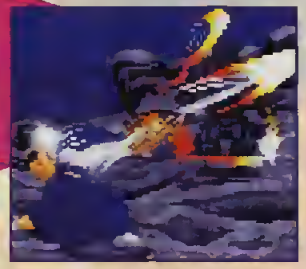
Plus américain, plus ninja, plus teigneux, tu meurs ! Dix pieds de haut, des quintaux à la pelle, la force à l'état pur. Earthquake le bien nommé est collectionneur de trésor. Il détrousse un peu partout dans le monde.



de 32 mégabits pour faire tenir la quasi-totalité des graphismes originaux. Malheureusement, on y perd un peu au change. Il est vrai que toutes les jolies interscènes sont là, mais les sprites sont tout petits, nquiquis. Il n'y a même pas le zoom qui rendait le jeu si impressionnant. Ce qui fait que, d'un premier abord, on peut trouver le jeu moche. Mais il n'en est rien. Bien qu'ils soient petits, les sprites sont détaillés et assez bien animés. Les décors, eux, sont vraiment très beaux car très colorés. On regrette toutefois de ne plus pouvoir couper en deux des éléments du décor en avant-plan : il n'y a plus d'objets en avant-plan ! L'ambiance sonore est tout à fait particulière. Ce n'est pas de la musique, ce ne sont pas des bruitages, c'est un mélange des deux. Bref, ça se laisse écouter ou ça demeure très discret.

UKYO TACHIBANA

D'un raffinement quelque peu efféminé, il jette sur le monde un regard désabusé. Adorant être seul, mais dans la foule, il déteste la solitude. Il voyage, en quête de fleurs superclasse pour sa copine.



Un jeu tip top

Je me demande pourquoi Ludi n'a pas sorti Fatal Fury Special. Une cartouche 32 mégas, ça coûte des pesos, alors, autant que le jeu soit tip top. Pour Fatal Special, il aurait suffi de reprogrammer légèrement la maniabilité par rapport à la version jap (ce qui a été fait pour un certain F1 Pole Position) et le jeu se serait classé à la hauteur d'un Super Street. Samurai Shodown est très sympa, on peut même réaliser des enchaînements. Bien que, par rapport à Street, la comparaison soit impossible, Samurai Shodown ravira par la spectacularité des coups et par le rythme à la fois lent et soutenu des combats. Et puis, douze nouveaux personnages à découvrir, ça ne se refuse pas. *Ippon !*

Lion Gengiro

PADDLE

LA CONFIG QUI TUE

POUR CONTRE

- ▲ Nombreux personnages et coups spéciaux.
- ▲ Une conversion très fidèle.
- ▲ Des graphismes colorés.
- ▼ Les sprites sont minuscules.
- ▼ Où sont passés les zooms ?

EN RESUME

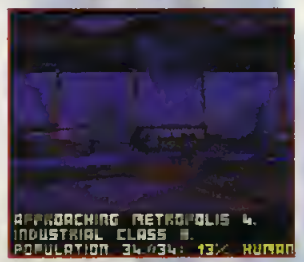
BEAT'EM UP

TAKARA - 1 À 2 JOUEURS

Un jeu de baston qui ravira par ses originalités et par son côté spectaculaire, qui le différencie des autres jeux du type.

GRAPHISME	89%
ANIMATION	88%
SON	87%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	90%
88% INTÉRÊT	Prix environ 500 F

Ça y est, Rise of the Robots est là ! Ce jeu, édité par Acclaim, est l'un des événements de l'année. Pourquoi ? Parce qu'il est le premier jeu de combat qui bénéficie d'une conception graphique révolutionnaire : le 3D VS Contouring ! Ce jeu marque l'arrivée de bijoux technologiques sur console. Et croyez-moi, ça dépote un max !

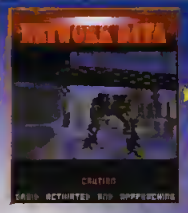


La population humaine n'est plus que de treize pour cent. Décidément, la menace des androïdes est vraiment sérieuse.

RISE OF THE ROBOTS

Loader Droid

Votre premier adversaire est un robot [illegible] il découpe [illegible] réservoirs [illegible] force [illegible] rebelles.



▶L'arrivée de Loader est filmée en direct live. Premier aperçu de votre ennemi !

▼ La panoplie des coups spéciaux de Loader est assez réduite.

▼ Vous en avez fini avec lui. Il est tout court-circuité !

Nous sommes aux confins du vingt et unième siècle. La société est de plus en plus dépendante de l'intelligence artificielle. Des mégacorporations et de puissants holdings dirigent le monde. L'une de ces puissantes sociétés, Electrocorp, implantée dans la ville de Metropolis, produit dans son imposant complexe industriel des robots pour les lignes d'assemblage.
Dans leur recherche de compétitivité, leur département de recherche et développement a mis au point un nouvel androïde, The Supervisor. Celui-ci a une intelligence et des capacités d'adaptation exceptionnelles. Sa conception brise tous les stéréotypes connus sur les androïdes. Il a sous son contrôle direct tous les robots de la ville et a accès à tous les réseaux informatiques.
Tout allait bien dans le plus technique des mondes, lorsqu'un ego virus rendit cette merveille complètement folle. Ce virus fit faire au Supervisor une effroyable manipulation. La création d'une armée entièrement robotisée et dévolue à l'anéantissement de leurs concepteurs, les hommes.
Un C[illegible]yborg, le Eco35-2, fut donc envoyé par la compagnie dans le but de rétablir l'ordre. En effet, le cerveau humain de l'Eco, provenant d'un membre d'un commando d'intervention, est naturellement immunisé contre l'ego virus. Sa technique de combat et son intelligence doivent vaincre les cinq superrobots, ainsi que le Supervisor. Ces derniers mis en pièces détachées, l'ego virus devrait disparaître.

Du beau cyberpunk

C'est alors que, sous la forme de ce Cyborg high-tech, vous embarquez sur une navette, via les dangers de Metropolis. Voilà en ce qui concerne le scénario. Vous pourrez noter au passage que pour un jeu de combat pur et dur, il y a du cerébral. Passons maintenant à l'aspect technique. L'habillage du jeu est somptueux, entendez par là, les scènes de présentation et de transition.
Les scènes de cinématique nous plongent dans une époque cyberpunk. L'ambiance est très high-tech et n'est pas sans rappeler celle de l'illustre Flashback. D'ailleurs,

LOGITHEQUE

Je vous le dis tout de suite, inutile de comparer Rise of the Robots à des jeux de combat tels que Street Fighter, ou bien encore Mortal Kombat. Il faut plutôt relativiser, en prenant Rise comme un jeu créatif, à la conception originale. En bref, un jeu que l'on ne touche qu'avec les yeux.

Builder, un primate chez les robots !

Builder est un robot peu intelligent. Ce robot, destiné aux chaînes de montage, est aussi fort qu'un gorille et en a l'aspect.

Builder arrive ! Sa démarche simiesque ne doit pas vous faire rire. Ou alors il va se faire un plaisir de vous anéantir

▶Le Pile Driver est le deuxième coup spécial de notre gorille robotisé. C'est une véritable démonstration de force.

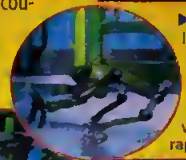
Le Bomb Jump est l'un des coups spéciaux de Builder. Et il va vous exploser !

▶Builder à l'agonie. Il va bientôt rejoindre ses ancêtres les primates !

La faucheuse

Crusher est un robot de découpage et de pliage d'acier. Ses pinces font de lui un adversaire aiguisé !

▶Les pinces coupantes de Crusher sont sa fierté. D'ailleurs, il aime à les exhiber.



▶Le Pincer Mixer est l'unique coup spécial de Crusher. Mais, il l'utilise régulièrement et lorsque ses pinces forent votre corps, votre énergie décroît rapidement

▼ Lorsque Crusher saute, il ressemble comme deux gouttes d'eau à un scorpion prêt à vous enfoncer son dard !

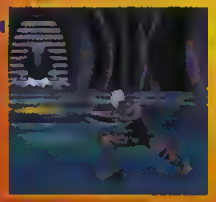
▶Crushe est décidément tout débouillonné. Il reste encore quelques impulsions électriques qui font bouger le bout de ses pattes. Derniers sursauts avant la mort !

Le warrior de l'apocalypse.

Le Warrior Droid fait vraiment bien son travail. En effet, il sera souvent le robot de tous vos malheurs. Votre mission prendra sûrement fin lorsque

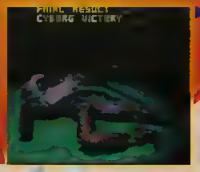
▶La Catapult Spin, est le premier coup dit spécial de Warrior. C'est une vraie boule d'acier que vous allez recevoir. Ouch !

Le Cyber Slash est une main plutôt griffue, qui s'abat sur votre doux visage de cyborg.



▶Ce coup de pied circulaire est de toute beauté. L'animation est au top !

Le Warrior Droid fait vraiment bien son travail. En effet, il sera souvent le robot de tous vos malheurs. Votre mission prendra sûrement fin lorsque vous le rencontrez !



▶Bravo ! Vous avez réussi à terrasser ce fabuleux adversaire. Il fait moins le fier maintenant !

Le gardien des Enfers

Après un [illegible] Gardien [illegible] Il vous fait déjà admirer sa maîtrise des techniques de combat. Ça va être chaud !

Le coup spécial du Guardian est un coup de pied sauté retourné aussi beau que dévastateur !

Un bon coup de pied et vous renvoyez ce droïde à la casse.

Votre Cyborg, rien qu'à vous !

Vous prenez la forme d'un Cyborg, modèle Eco35-2, pour aller combattre les robots répliquants. Bon courage, car vous êtes moins fort et moins rapide que la plupart de vos adversaires. Dur, dur, d'être un Cyborg !

Le Turbo Head Butt est un coup de tête spécial qui donnera le tournis à vos adver-

Le Shoulder Barge est un coup d'épaule spécial qui enfoncera le portrait des autres robots

Après la défaite, que vous risquez souvent de connaître, vous gisez à terre sans défense.

Cette œil accusateur est pour vous rappeler que, par votre faute, l'avenir de la Terre appartient désormais aux robots.

Dans cette salle de briefing, vous allez choisir le mode de jeu et autres options. Mais aussi, vos adversaires.

Rise of the Robots est lui aussi une prouesse technologique. Dans le sens que les programmeurs ont utilisé le système de la 3D Visual Contouring. Cette programmation révolutionnaire permet une texture des graphismes sidérante. L'effet de volume et de profondeur est réel.

Jouer n'est pas traîner...

Cependant, c'est dans l'animation des personnages que cette technique fait la différence. Car chaque partie du corps des robots est gérée. Pour vous donner un exemple, vous verrez que lorsque le Cyborg se baisse, que tous ses membres bougent de façon naturelle, les talons se rehaussent, les épaules se voûtent... De plus, les musiques de Brian May (ex- guitariste des Queen), et des bruitages métalliques à souhait, donnent une dimension particulière à ce jeu.

Mais l'esthétisme, les prouesses techniques ne sont pas tout dans un jeu, loin de là ! Et justement, il est à croire que les programmeurs de Mirage l'aient oublié. Car un jeu doit pouvoir se jouer ! Et je peux vous dire qu'avec Rise on est loin du compte. Ainsi, même si la palette de coups est assez importante (avec des coups spéciaux), la possibilité de les porter est plutôt réduite. Les commandes de nos robots ne répondent pas vraiment. À croire qu'il y a un ego virus qui traîne dans la cartouche.

De plus, la relative lenteur de notre Cyborg ne favorise pas notre quête. Surtout que la difficulté, même en mode <facile>, est difficilement gérable. N'espérez pas aller combattre le Supervisor de sitôt. Parce que si vous voulez détruire du fer blanc, autant éclater une boîte de conserve William Surin. Mais bon, si le cœur vous en dit !

Clark Kent déboulonné !

The Supervisor

Ce robot est le chef ultime ! Et d'une grande beauté. Toutefois, prenez garde, car comme le T1000 de Terminator 2, c'est un robot polymorphe. C'est-à-dire qu'il prend différentes formes d'armes.

POUR CONTRE

- ▲ Des graphismes superbes.
- ▲ Un scénario recherché pour un jeu de combat.
- ▼ Une jouabilité exécrable.
- ▼ Une difficulté mal dosée.
- ▼ Pas de continue dans un jeu de combat, le comble !

EN RESUME

JEU DE COMBAT
ACCLAIM - 1 & 2 JOUEURS

En cette période de fêtes, Rise of the Robots apparaît plutôt comme un joli jouet, c'est-à-dire un jeu assez divertissant. Bref !

GRAPHISME	95%
ANIMATION	92%
SON	82%
JOUABILITÉ	69%
DURÉE DE VIE	89%

80% INTÉRÊT

Prix conseillé 550 F

BANZZAÏ

MC 2 PRODUCTION

VOUS PRÉSENTENT

MC GAMES

LA 1ÈRE ÉMISSION RADIO DES CONSOLES ET DES JEUX VIDÉO

CHAQUE SEMAINE SUR LA FM

REJOIGNEZ MC TRONIC SUR LES FRÉQUENCES SUIVANTES :

● Les Andelys 91 1 ● Albertville 101 6 ● Agen 106 5 ● Avranches 90 5 ● Annecy 102 1 ● Ajaccio 105 2 ● Anbagne 98 1 ● Auxerre [illegible] ● Arcachon [illegible] ● Bezier 106 3 ● Bordeaux 98 2 ● Bosnieres 88 2 ● Boulogne 92 0 ● Brienon 94 5 ● Brive la Gaillarde 92 5 ● Brest 90 0 ● Bourg [illegible] ● Belfort 96 1 ● Besançon 100 4 ● Bolbec 105 1 ● Bâgnère de Bigorre 97 2 ● Bérck 87 8 ● Bourg en Bresse 104 4 ● Cherbourg 95 4 ● Clermont [illegible] ● Clisson [illegible] ● Chambéry 95 0 ● Chateaulin 102 5 ● Colmar 100 7 ● Cannes 94 6 ● Chateauroux 92 8 ● Chalon sur Saone 88 [illegible] ● Dijon 100 [illegible] ● Dunkerque [illegible] ● Epinal [illegible] ● Florac 97 7 ● Fécamp 105 1 ● Grenoble 98 8 ● Guillon 88 8 ● Le Havre 105 1 ● Hesdin 104 4 ● Vallée de l'Herault 95 6 ● Jeanny 94 8 ● Lannion [illegible] ● Lodève 101 4 ● Lourdes 92 5 ● Langogne 97 5 ● Limoges 98 4 ● Lessac 95 2 ● Longwy 103 6 ● Luxembourg 103 6 ● Lorient 95 0 ● Lyon 88 0 ● Lunéville 88 8 ● Montpellier 91 8 ● Marvejols 97 3 ● Meyrueis 93 1 ● Mende 94 7 ● Millau 90 6 ● Montargis 89 3 ● Montbéliard 96 1 ● Montmirail [illegible] ● Morlaix 91 57 9 ● Murat 88 8/98 5 ● Mantes 88 8/98 5 ● Mâcon 104 8 ● Marmande 106 5 ● Marseille 98 0 ● Migennes 94 5 ● Melun 96 6 ● Mauléon La Vallée 96 1 ● Nîmes 94 2 ● Nérac 103 3 ● Nevers 99 0 ● Nice 90 9 ● Nîmes 98 0 ● Orgeval 88 8 ● Paris (IDF) 96 9 ● Quimper 92 6 ● Quimperlé 92 6 ● Rodez 88 8/103 3 ● Rodez 97 3 ● La Rochelle 97 8 ● Rochefort 97 8 ● Saint-Etienne 96 3 ● Severac Le Château 96 7 ● St Afrique 92 0 ● St Cléty d'Apcher 90 5 ● St Ly 100 2 ● Stomer 100 7 ● Saint-Pol 104 4 ● St Amand 96 1 ● St Jean d'Angely 97 8 ● Saintes 97 8 ● Tulle 92 5 ● Tarbes 92 5 ● Uzzel 92 5 ● Vernon 88 8/98 5 ● Valence 98 8 ● Villefranche 88 0 ● Villefranches-de-Rouergue 97 3 ● Vitrolles 98 0

Le hockey est l'un des sports les plus populaires d'Amérique du Nord. Cet attrait est lié au spectacle et à la violence de cette discipline. Nintendo profite donc de l'hiver pour lancer Super Hockey, la simulation ultime.

SUPER HOCKEY

Le début des hostilités

[illegible] de la rondelle, un engagement serait nécessaire.

Bon alors, il va le lâcher son palet, lui. Il faut qu'on bouge, il gèle ici !

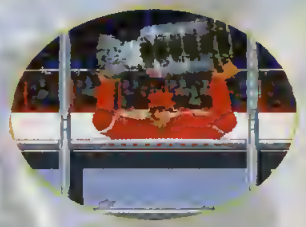
Attention ! Les Highwaymen n'ont qu'à bien se tenir.

Ce satané gardien de but s'est saisi de ma rondelle en plein vol. Mais il ne perd rien pour attendre !

Le hockey est l'un des sports majeurs en Amérique du Nord. Pour les néophytes, quelques petites explications s'imposent. Les origines de ce sport sont assez controversées. Pour les Européens, le hockey est dérivé du jeu de « la crosse », pour les Anglais du « Shinty », ou enfin du « Bandy » (inventé par les Indiens hurons) pour les Nord-Américains.

Une saison éprouvante

Le hockey est un sport de masse : on compte plus de 2,3 millions de joueurs aux Etats-Unis, et près de 2 millions au Canada. Le championnat le plus huppé est celui d'Amérique du Nord, où les équipes professionnelles américaines et canadiennes s'affrontent pour décrocher, au terme d'une éprouvante saison, la Stanley Cup. La NHL (National Hockey League) comporte quelques-unes des plus grandes équipes. On citera, par exemple, les Los Angeles Kings, Les New York Rangers, les Pittburgs Penguins, les Philadelphia Flyers. .



We are the champions my friends ! Dixit, les Queens.

LOGITHEQUE

Le hockey devient un jeu de plus en plus populaire. Il est donc normal que de plus en plus d'éditeurs de jeux vidéo s'y intéressent. Les autres simu de hockey sont Brett Hull Hockey et la série des NHL, d'Electronic Arts. Ces trois jeux sont complets et graphiquement soignés, mais un léger avantage (sons, jouabilité, animations, jeux à cinq en simultané) place NHL 95 à la tête du classement des jeux de hockey sur glace.

Droit au but

[illegible] d'abord [illegible] le but, et ce n'est pas ce gardien attifé comme un samouraï qui va m'en empêcher !

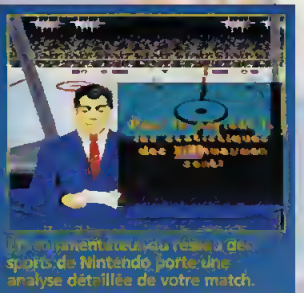
Oui, ça y est ! Il va rentrer au fond des filets. Le gardien s'est troué !

But : le gyrophare balaie de son rayon rouge la patinoire.

Le PPDA du hockey

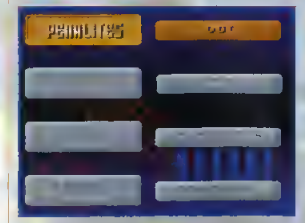
Nintendo a agrémenté les coupures entre chaque quart-temps d'un commentaire télévisé. C'est beau, l'info !

Les performances de chaque joueur sont retranscrites. On peut voir le nombre de buts, de passes décisives, d'interceptions...



Le commentateur du réseau des sports de Nintendo porte une analyse détaillée de votre match.

Super Hockey mode d'emploi

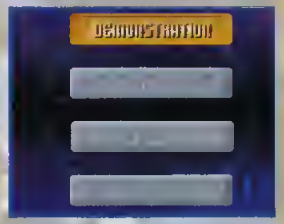


Modulez vos parties selon vos désirs. Pas de pénalités ; durée des quart-temps, changements de joueurs ; langue des commentaires.

Vous allez enfin pouvoir accéder à l'enfer des playoffs. Seul le meilleur sera champion ! C'est maintenant à vous de jouer...

Jouez comme vous voulez !

Le choix dans les options est tout bonnement incroyable. Ce qui vous rend maître du jeu et permet d'évoluer en toute liberté. Tous les desiderata du joueur sont pris en compte.



Ici, vous avez le choix entre trois modes jeux. Le mode <démonstration>, seul ou à deux. Le mode <championnat>, où vous vivez toute une saison. Le mode <4 de 7> vous ouvre les portes de la finale.

Une pile au lithium vous permet de sauvegarder vos parties en cours. Comme ça, vous n'irez plus vous plaindre de ne pas pouvoir reprendre votre ascension vers le titre, là où vous l'aviez stoppée !

Vous pourrez choisir vos favoris dans quatre championnats, Europe Occidentale, Europe de l'Est et du Nord, Canada, États-Unis.

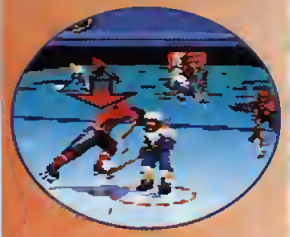
Un ralenti de premier ordre vous permet de visualiser les plus belles actions sous tous les angles.

Ça déménage !

Le hockey est un sport d'homme, de durs, de tatoues. Et, il n'y a rien de tel que d'envoyer valser un adversaire pour récupérer le palet.

Un coup d'épaule dans le buffet, ça peut parfois pas faire de mal. Non ?

Faites lui une crasse, avec votre crosse !



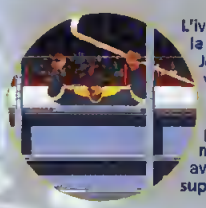
À mon avis, cela a plus l'air d'un coup de popotin que d'un coup de hanche.

Le but du jeu est simple. Les joueurs sont « armés » de crosses pour diriger la rondelle (le palet). Bien évidemment, cette rondelle doit franchir le plus souvent possible la ligne de but. Un jeu d'enfant ? Pas tout à fait : pour jouer au hockey sur glace, il ne faut pas être un enfant de chœur. La brutalité de ce sport est légendaire. Et la résistance, tout autant que l'habileté, sont primordiales pour contrôler un palet qui peut atteindre 160 km/h !

Comme pour de vrai !

Les programmeurs ont réalisé une simulation des plus réalistes et des plus complètes qui soit. Le nombre d'options est incroyable. Tout d'abord, vous avez le choix entre trois modes de jeux. En mode <démonstration>, vous pouvez faire une partie contre l'ordinateur ou contre un autre accro du palet. Dans le mode <jeu de saison>, vous devrez livrer les quatre-vingt-quatre matchs de la saison régulière, avant de pouvoir accéder aux finales. Vos résultats sont sauvegardés par la pile au lithium de la cartouche.
Enfin, le mode <meilleur des 7 séries> vous permet d'affronter au meilleur des quatre matchs (sur sept) un adversaire. Le vainqueur se verra alors décerner le titre de champion du monde. Vous pouvez également faire varier la durée des matchs (entre 5, 10 ou 20 minutes). Choisir de jouer avec ou sans pénalités. Et effectuer les changements de ligne, c'est-à-dire remplacer vos joueurs selon leurs capacités et leur état de fraîcheur. Vous devez adapter votre jeu selon les situations que vous rencontrez.
En attaque, vous avez le choix entre deux tirs. Le frappé, très puissant mais moins rapide. Et le tir du poignet, aux caractéristiques inverses du premier ! Pour le jeu de passe, des icônes de différentes couleurs vous indiquent le degré de certitude d'aboutissement de la passe. En défense, vous pouvez changer de défenseur. Mais aussi et, surtout, faire valser vos adversaires en leur assénant des charges. Et je peux vous dire que ça déménage un max ! J'en suis encore tout retourné. Un mode 7 hyperréaliste, le mode <championnat>, le ralenti, et les points forts et faibles des différentes équipes, nous donnent un jeu de hockey sur glace unique.

Clark Kent frigorifié !



L'ivresse de la victoire ! Je m'en vais faire un tour de patinoire pour communier avec mes supporters.

Dallas contre Moscou : ça sent la guerre froide à la patinoire !

POUR CONTRE

- ▲ Un nombre d'options de jeu impressionnant.
- ▲ La possibilité de jouer un championnat.
- ▲ L'impression d'être sur la glace.
- ▼ Une ambiance sonore qui laisse à désirer.
- ▼ Le mode 7 nuit aussi à la jouabilité.

EN RESUME

HOCKEY SUR GLACE NINTENDO - 1 À 2 JOUEURS

Le réalisme est incroyable : après match, vous risquerez de vous plaindre de courbatures et d'ecchymoses !

GRAPHISME	85%
ANIMATION	82%
SON	72%
JOUABILITÉ	75%
DURÉE DE VIE	92%
INTÉRÊT	89%

Prix environ 450 F

PAYEZ VOS JEUX, PAS LES INTERMEDIAIRES !

THE GAME ZONE

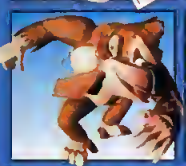
Pitfall — MD MCD SNIN — 399 F / 299 F / 480 F
Un des meilleurs jeux jamais réalisé enfin sur console ! Revivez les aventures d'Indiana Jones, le héros mythique. Avec des graphismes et une animation superbe, ce jeu a été particulièrement bien mis par la jouabilité spécifique !

SECRET OF MANA — SNIN Textes FR — 429 F
Un extraordinaire RPG !!! Captivant et complexe à souhait, disposant de phases de combat/arcade et d'énigmes ardues, ce jeu possède toutes les qualités pour séduire un joueur normalement constitué !

THE LION KING — MD/SNIN — 429 F / 479 F
Des animations sublimes de superbes graphismes et une musique merveilleuse, voilà ce que vous trouverez dans cette cartouche digne du fabuleux film de Walt Disney !

FINAL FANTASY 3 — SNES — 535 F
Il n'est pas exagéré de dire que ce jeu a été un succès au Japon qui l'a rendu impossible d'en trouver ! Pour après sa sortie l'employer et comprendre, ce jeu de rôles durant, plein d'énigmes vous demandera des heures et des heures de réflexion. Et les combats ne sont pas en reste, loin de là. A réserver aux pros du RPG et aux adeptes des

EARTHWORM JIM — MD/SNIN — 479 F
Le nouveau jeu de plates formes réalisé par le talentueux David Perry, créateur d'Aladin. Le jeu ne se contente pas seulement d'être beau et bien animé, il est aussi original, varié, débrant et complètement loufoque !



DONKEY KONG — SNIN — 469 F
Nintendo frappe très très fort ! Certainement le meilleur jeu de ces dix dernières années. Une réalisation comme vous n'en avez jamais vu et une jouabilité extraordinaire !!!

Dragon Ball Z.3 — SFC/SNIN — 299 F / 480 F
Encore une fois DBZ débarque et frappe très fort ! Les nouvelles aventures du Super Buloden sont encore plus éclatantes à l'écran et la maniabilité à encore été améliorée. Un hit en puissance.

INDIANA JONES — SNIN — 475 F
Le célèbre aventurier est de retour ! La fabuleuse saga du héros utilise copieusement le mode 7. Indy sera t il à la hauteur pour déjouer les pièges et obstacles ennemis ? Cette nouvelle version est très fidèle à l'esprit de la série.

SAMOURAI SPIRIT — SNIN — 449 F
Dans le terrible Japon médiéval des guerriers s'opposent à l'arme blanche pour avoir l'honneur de combattre le maléfique sorcier Amakuza. Coups spéciaux, parades, magies.

RETURN OF THE JEDI — SNIN — 479 F
Les chevaliers Jedi et les forces rebelles vont devoir en force pour contrecarrer la toute puissance démoniaque du seigneur Vador ! Il vous faudra infiniment plus que de la chance pour remporter une victoire sur l'Empire.

THE GAME ZONE

COMMANDEZ TEL. : (1) 49 45 14 14 FAX : (1) 40 10 00 76

CADEAU VOTRE CARDASS COLLECTION AVEC CHAQUE COMMANDE...

3615 GAME ZONE

BON DE COMMANDE / RESERVATION
Nom — Prénom
Adresse
Ville — Code postal
Date de naissance — Téléphone
Console utilisée : MEGADRIVE ☐ MEGA CD ☐ SUPER-NINTENDO ☐
OVERGAME MACHINE™ ☐ AUTRE

THE GAME ZONE - CAP St OUEN - 93581 St OUEN CEDEX

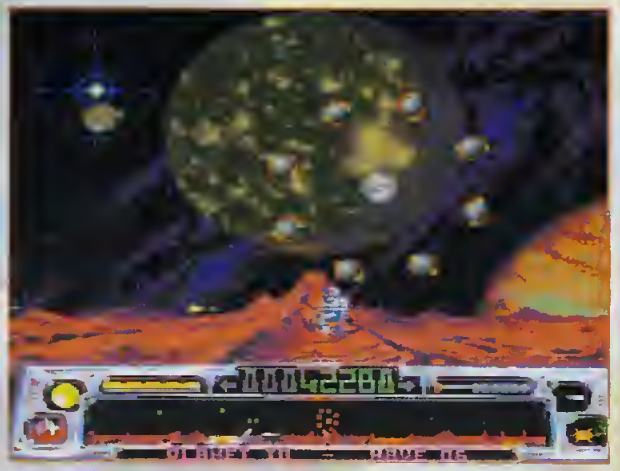
Console	Désignation du jeu	Qté	Prix TTC	Total TTC

Participation aux frais d'envoi : 35 F pour 1 jeu, 50 F pour 2 jeux et plus
Mode de paiement : Chèque ☐ CB ☐ — Montant total de la commande
N° carte de crédit — Expire le
Signature Obligatoire
Merci de libellé votre chèque à l'ordre de THE GAME ZONE

Tous les Logos et marques cités sont déposés. Offre valable sur le mois en cours et dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles.

Après les fêtes de Noël, c'est souvent le calme plat. C'est un peu comme une période de soldes à laquelle on ne s'attendait plus : on cherche alors la perle rare, celle qui nous occupera jusqu'au prochain jeu de l'année...

SUPER dropzone

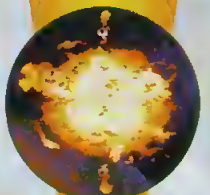


Si vous voulez récupérer ce bonus, vous devez détruire toutes les petites boules qui l'entourent.

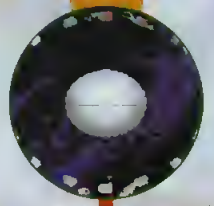
TROIS « STREUMS » VRAIMENT AFFREUX !

Durant toute la partie, trois boss reviennent pour vous casser les pieds. Il s'agit de la « minibase », du soleil et enfin, de la mine géante.

La minibase lâche des bombes sur le sol. Restez donc dans les airs pour les éviter !



Cartonnez le soleil pour qu'il explose en mille morceaux.



Cette mine est protégée par un champ de force. Vous devez donc tirer sans relâche pour en venir à bout !

Nous avons entendu parler d'un soft qui répond à cette description . Super Drop Zone. Il est, selon certains, tellement canon, que nous n'avons pas perdu de temps pour appeler ses concepteurs. En deux temps trois mouvements, ils sont venus nous rendre visite Notre Americain de service, Tommy, a passé sa journée avec eux pour recueillir les moindres details de la réalisation du jeu.

L'histoire est très simple : vous êtes un astronaute chargé de faire le ménage sur plusieurs planètes du système solaire. Elles ont été envahies par des monstres, qui explorent l'univers afin de coloniser d'autres races. Votre équipement se résume à une tenue de combat et un pistolet laser. Aussi, on vous a greffé dans le dos un jet pack Vous pouvez donc voler et blaster a tout va.

Cinq planètes au menu

Si un danger se fait vraiment sentir, employez une megabombe, très utile contre de petits ennemis. Au menu, vous avez cinq planètes : Pléthora, Callisto, Ganymède, Europa et, enfin, Jupiter. Elles sont toutes vues de profil, en cercle fermé Vous éclatez les monstres qui se présentent et vous récuperez les habitants pour les ramener, un par un, à la base. Les programmeurs – on les remercie – ont eu la bonne idee d'inclure, en bas de l'écran, une petite fenêtre. Il s'agit d'un radar que je vous conseille de surveiller sans arrêt

Des adversaires, il y en a des tonnes · vous avez des ennemis, rien que des ennemis, encore des ennemis et des demi-boss Il sont trois et reviennent moult fois durant la partie. En revanche, le big boss de chaque planete – ils sont souvent au dixième niveau – n'apparaît qu'une seule et unique fois. Il faut donc donner son maximum et ne pas faiblir quand vous vous trouvez nez à nez avec lui. Si vous l'éliminez, vous récupérez un password et vous passez à la planète suivante. .

Rien ne change

Sur Callisto, Ganymede et les autres, votre rôle ne varie point : rien ne change, sauf le décor et le monstre du coin ! Vous avez trouvé là un remède à vos insomnies ! Pour dormir comme un petit bébé, pas besoin non plus de baisser le son de la telé, il n'y a pas de musiques . juste quelques digits ! Super Drop Zone ne se demarque pas du lot et ressemble trop à des jeux comme Choplifter.. Cette fois, Tommy a gaspillé sa salive pour rien. Mais, à Banzzai, on ne lui en veut pas Il nous obtiendra sûrement une vraie exclu pour le prochain numéro. Restez donc branché, on ne sait jamais.

Dav, le terminator

LOGITHEQUE

Sauver des gens pour les ramener à une base, j'ai vu ça dans... Choplifter 3 et Desert Strike. C'est génial comme principe, mais cela reste mal exploité. Mais comme dit le proverbe : « C'est en forgeant qu'on devient forgeron. »

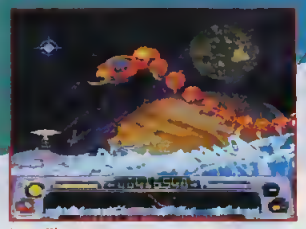
UN BOSS SUR CHAQUE PLANÈTE !

Chaque planète est composée de dix niveaux. À la fin du dixième, vous rencontrez le grand méchant. Souvent, il s'agit d'un gigantesque robot !

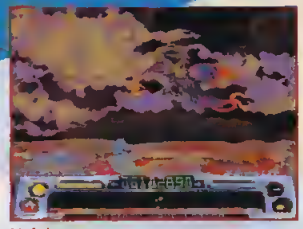
Le pléthoracycle

Le moustique.

...ganymède...



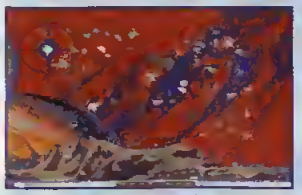
Le mille-pattes.



L'aigle...

ZE ENNEMI !

Le petit truc vert que vous voyez est l'ennemi principal du jeu. Il s'agit d'une mine, capable de tout détruire en un clin d'œil ! Bref, attention à elle ! La mine apparaît dans le niveau quand bon lui semble. Bien évidemment, elle est accompagnée par ses petites copines.



Vous ne savez pas ce qu'il se passe lorsque vous vous frottez à un ennemi ? C'est simple !

POUR & CONTRE

- ▲ Heureusement qu'il y a des passwords !
- ▼ Le jeu lasse très rapidement.
- ▼ Il n'y a pas assez de boss !

EN RESUME

SHOOT'EM-UP PSYGNOSIS - 1 JOUEUR

Même si ce n'est pas la simulation de l'année, Super Drop Zone plaît aux vieux combattants des salles d'arcade !

GRAPHISME	71 %
ANIMATION	80 %
SON	70 %
JOUABILITÉ	85 %
DURÉE DE VIE	85 %
INTÉRÊT	80 %

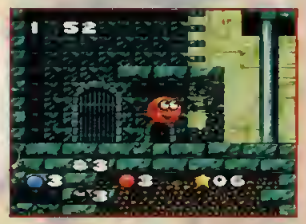
Prix environ 400 F

Super Morph est un jeu de plate-forme de Millennium, mâtiné d'un zeste de réflexion. C'est indubitable : il va vous enchanter !

SUPER MORPH

3615 KONSOL C'EST GÉANT !

La vedette de ce jeu s'appelle Morph. Un savant l'a, par erreur, transformé en une sorte de petite boule de pâte à modeler. Notre héros, pour retrouver sa forme originelle, doit dès lors déambuler à travers une centaine de stages labyrinthiques.
Morph peut prendre à volonté, et selon son humeur du moment, la forme d'un nuage, d'une boule rouge ou d'une boule noire. Toutes ces petites « bêtes » ont des aptitudes différentes : ainsi, la boule rouge flotte sur l'eau, la noire défonce les murs (même en béton) et le nuage vole... Pour ce qui est de la boule bleue, sachez encore qu'elle peut s'infiltrer par des petits trous et éteindre le feu.
Pour achever un niveau, Morph doit trouver un objet, représenté par un grand rouage, et gagner la sortie en deux minutes. S'il n'y arrive pas, il recommence le même stage ou tente sa chance ailleurs autant de fois qu'il le souhaite, le nombre d'essais n'est pas limité.


Sous cet aspect, vous ne pouvez pas franchir les murs comme bon vous semble.

Métamorphose imposée

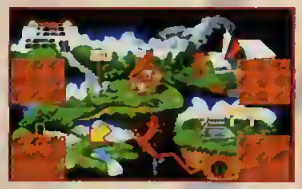
Au début de chaque niveau, Morph dispose d'un nombre restreint de transformations pour chaque état. S'il le dépasse, c'est l'échec absolu. Il faut donc se creuser continûment les arachnoïdes pour trouver la sortie, sans jamais excéder la quantité de métamorphoses imposée. Pour les néophytes, signalons que Lemmings, un hit de Psygnosis, a servi de modèle aux programmeurs de Millennium. Dans Lemmings, vous parcourez également des dizaines de niveaux babyloniens en gérant des rongeurs qui disposent de diverses facultés.
Super Morph est le tout nouveau Lemmings de la Super Nintendo. Doté d'une réalisation sans grande inspiration, il mélange remarquablement les genres. Je vous conseille vigoureusement de vous procurer ce jeu captivant !

Dav, le morphingman.

Le nuage ne peut résister au ventilateur : il est aspiré !

Morph vient de tomber à l'eau. Il ne va pas s'en remettre !

Ramassez le petit rouage de droite, puis rejoignez le sortie.

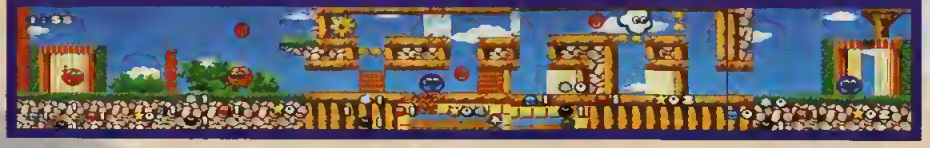

Morph a beaucoup de boulot, il doit visiter cinq mondes gigantesques.

LOGITHEQUE

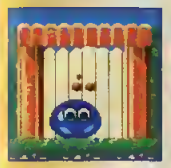
Super Morph se rapproche considérablement du fameux Lemmings. Les deux jeux sont similaires, mais les héros n'ont rien de commun. Sauf qu'ils sont radicalement paumés et qu'ils recherchent également la sortie de niveaux labyrinthiques...

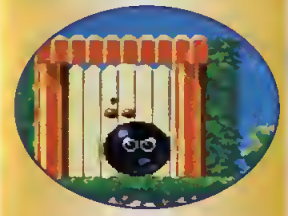
Au début, c'est simple

Les premiers niveaux ne sont pas très longs. D'autre part, ils regorgent de passages secrets où sont cachés de précieux bonus. Trouvez-les ! Morph se transforme en boule rouge pour franchir le premier obstacle ❶. Il ne garde pas cet aspect très longtemps et se métamorphose en boule bleue ❷. Ensuite, il se change en nuage ❸, évite une petite entrave, redevient une boule rouge et, ouf, trouve la sortie...



Transformation


Morph s'infiltre par des petits trous et éteint le feu. Attention, il se dissout au contact de certains liquides.


Comme un boulet de canon, Morph défonce les murs sans probleme.

Morph saute très haut. Il flotte aussi sur l'eau, mais ne résiste pas aux piques et aux coins métalliques.

Notre jeune héros flotte tranquillement dans les airs. Néanmoins, il ne peut pas redescendre...

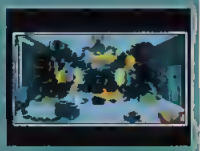
C'est bientôt la fin. Regardez ces petits yeux tristes. Ils vont nous quitter dans peu de temps...

L'EXPÉRIENCE SE PASSE MAL

Pour juger du cinéma de Super Morph, c'est très simple : vous devez qu'il ne vous manque rien de la saga en tournée contrôle. On se croirait au cinéma. Regardez !

Le professeur actionne doucement un levier. Pour l'instant, tout va encore très bien...

C'est alors que la machine vibre et que Morph disparaît dans une autre dimension.


Le labo tout entier explose. Le professeur n'est pas blessé et Morph ne réapparaît pas !

Vous ne trouvez pas la sortie de ce dédale gigantesque. Attention, il ne vous reste plus beaucoup de temps !

Si vous vous transformez en boule noire, vous pourrez détruire tous les murs..

POUR / CONTRE

- ▲ Un mélange de tous les genres.
- ▲ La difficulté est bien dosée.
- ▼ Super Morph est bien trop long à finir.
- ▼ Une réalisation sans inspiration.

EN RESUME

PLATE-FORME MILLENNIUM - 1 JOUEUR

Un bon jeu de réflexion qui, c'est certain, captivera tous les adeptes du genre...

GRAPHISME	82%
ANIMATION	80%
SON	79%
JOUABILITÉ	84%
DURÉE DE VIE	89%
INTÉRÊT	87%

Prix environ 400 F

Que vos parents se rassurent : vous ne traînerez plus dans les cafés pour claquer tout votre argent de poche au flipper ! Avec Super Pinball, vous resterez bien sagement chez vous à secouer votre console. Ça va tilter !

Le flipper est le jeu qui a bercé des générations d'ados. Face à la concurrence des bornes d'arcade et des consoles de salon, le flipper perd un peu de sa notoriété. C'est pourquoi, les éditeurs ont eu l'excellente idée de transposer ce jeu sur nos consoles. Malgré tout, c'est un genre de jeu des plus difficiles à adapter. Super Pinball Behind the Mask est l'une des meilleures adaptations disponibles à ce jour.

À quatre, c'est mieux !

Le jeu vous propose deux modes. Premièrement, le mode <compétition> vous permet de « flipper » jusqu'à quatre joueurs successivement. Ce qui vous promet des parties endiablées, où seul le meilleur et le plus habile pourra survivre ! La seconde possibilité, le mode <conquête>, est un challenge, durant lequel, vous seul ferez la différence. Vous devez maîtriser les trois flips, en réalisant des scores prédéterminés et en atteignant, avec votre bille d'acier, des portes et des maisons mystérieuses. Dur, dur ! Vos scores se feront sur trois flippers tous plus beaux les uns que les autres. Le premier, Jolly Joker, vous entraîne dans une fête foraine. Essayez d'atteindre les couloirs extérieurs et intérieurs, la porte Mystère, ou bien encore le Diable à ressort pour augmenter votre total de points. Si vous touchez le Joker, vous verrez apparaître des lettres qui vous donneront le droit de jouer avec trois balles simultanément ! Le deuxième champ de jeu est celui de Blackbeard and Ironmen. Là, vous vous embarquez pour une chasse aux trésors. Mais gare aux flibustiers.

Comme au troquet du coin

Ici, les grottes, les squelettes et les coffres seront pour vous autant de points récoltés. Enfin, vous affrontez le dernier plateau : le Wizard. Ici, un sorcier diabolique use de toute sa magie pour vous faire perdre la boule ! Ces trois flippers exigent différentes techniques, comme le nudging, la déviation post-transfert, le rebond du flipper mort... tout en évitant de faire « tilt ». Avec Super Pinball, Behind the Mask, vous allez enfin connaître les sensations du flipper de café, tout en restant dans votre salon ! Finis les odeurs de clopes et les piliers de comptoir qui se plaignent du bruit de votre machine diabolique. Ouf !

Clark Kent, complètement tilté !

Ne secouez pas trop la camelote, sinon vous risquez de tilter. C'est que c'est sensible ces petites machines-là !

ILS VONT VOUS RENDRE MABOUL !

Voici vos trois hôtes. Ils n'ont qu'une envie, celle de vous faire perdre la boule ! D'ailleurs, je vois s'avancer vers moi deux infirmiers avec une sorte de veste blanche. Que me veulent-ils ?

Ce personnage de foire va vous faire découvrir la fête foraine.

Barbe noire et ses pirates vont tout faire pour vous empêcher de trouver le trésor.

Le grand maître de la sorcellerie vous réserve aussi un très mauvais sort.

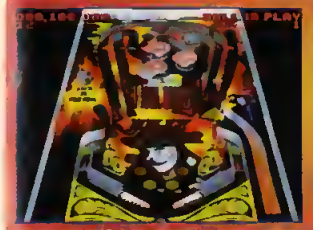
Les trois maîtres des Pinballs vous défient de venir les affronter sur leurs flippers respectifs.

LOGITHÈQUE

Il y a peu de jeux de flipper sur Super Nintendo. Les seuls pouvant tenir la dragée haute à Super Pinball sont le grand Pinball Dream et l'excellent Pinball Fantasy. Ces deux cartouches contiennent chacune quatre flippers (un de plus que notre test) et sont graphiquement et techniquement mieux réalisées. Néanmoins, Super Pinball reste tout de même dans le trio de tête.

LES SUPER PINBALL !

Voici les trois flippers où vous allez mettre votre habileté, vos réflexes et vos nerfs à rude épreuve. Good luck !



Ce flipper est assez facile, il ne faut pas vous de l'eau qui dort.

Les drôles de zèbres du Wizard vont vous faire la peau !

Ne vous laissez pas impressionner par ce sorcier à la Raspoutine.

Cet écran vous permet de choisir le nombre de joueurs (jusqu'à quatre,

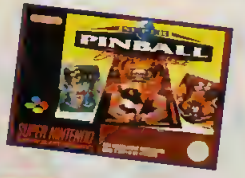
LE FLIPPER MALÉFIQUE

Ce [illegible] Le ma[illegible] est [illegible] fiq[illegible] vou[illegible]es.

Lorsque vous réussissez à collecter toutes les lettres du mot cher à votre hôte, trois boules apparaissent.

POUR & CONTRE

- ▲ Le jeu est rapide et fluide.
- ▲ Les mêmes tactiques que les vrais flippers.
- ▲ La possibilité de jouer à quatre.
- ▼ Les musiques sont peu entraînantes.
- ▼ Trois flippers, c'est un peu court !



EN RÉSUMÉ

FLIPPER
NINTENDO - 1 À 4 JOUEURS

Nintendo nous fait un petit plaisir en nous offrant un flipper aussi réaliste que complet. Les [illegible] vont être frustrés !

GRAPHISME	80%
ANIMATION	85%
SON	79%
JOUABILITÉ	93%
DURÉE DE VIE	84%
INTÉRÊT	82%

Prix environ 400 F

À l'origine, Super Dany c'est un yaourt. C'est devenu très vite le héros des spots publicitaires dédiés au susdit yaourt. Aujourd'hui, c'est le héros d'un jeu vidéo de chez Virgin. Ou comment passer de l'indigestion à l'épilepsie...

Super Dany

Alors que nos amis regardaient tranquillos la télé, voila t'y pas qu'un vilain méchant les aspire dans l'écran. Le passage se fait sans bobo mais malheureusement Norbert, l'abruti du groupe, s'est fait enlevé. No problem, on appelle l'agence tous risques. Cette équipe formidable est composée des trois potes a Norbert. J'ai nomme Dany, Mathilde et Manus ! Avec des noms pareils, ils sont bien partis !

Comment faire pour sortir ?

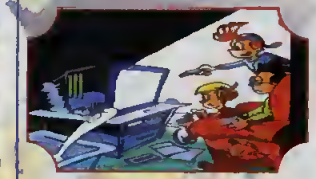
Super Dany est une repompe pure et simple de The Lost Vikings. Vous dirigez vos trois personnages dans de vastes niveaux, le but consiste à atteindre la sortie. Via les boutons <L> et <R> vous passez de l'un à l'autre. Si l'un meurt, c'est <game over>. Vous n'avez que trois crédits et aucun password. N'essayez pas à paramétrer le jeu, il n'y a pas d'options. Ah si... on peut couper les sons et la musique... Donc chacun de vos personnages possede des caractéristiques propres. Dany est utile pour pulvériser les ennemis à l'aide de son laser à yaourt. Mathilde peut atteindre les hauteurs les plus hautes car c'est une bonne sauteuse. Marius lui, mis à part se défendre des vannes qu'on balance sur son nom, peut se baisser pour passer sous d'étroits endroits.

Avec ce bouton, l'épée disparaîtra. Ainsi, elle ne gênera pas votre progression.

Une plate-forme qui bouge au-dessus de la lave, un squelette belliqueux, tous les ingrédients sont là !

ALLEZ NORBERT !

L'intro de Super Dany a le mérite d'être simple et efficace. Quelques images qui scrollent rapidement sous vos yeux et on est presque directement plongé dans le feu de l'action. C'est Norbert qui va être content.



LOGITHÈQUE

Super Dany est la reprise pure et simple de The Lost Vikings. Le problème c'est que tout est moins bien. Moins beau, moins rigolo, moins jouable, moins bonne musique, difficulté moins bien dosée. Le choix est vite fait.

LES HÉROS-YAOURTS

Amusez-vous, faites les fous !

Le concept est très sympa. De nombreuses énigmes parsement votre chemin et ce n'est qu'en harmonisant l'action de vos trois personnages que vous pourrez atteindre la fin de chaque niveaux. Il y a aussi des objets qui vous aideront dans les situations difficiles : une clé, le bouclier vous rend immortel contre les squelettes, le casque protege des chauve-souris...

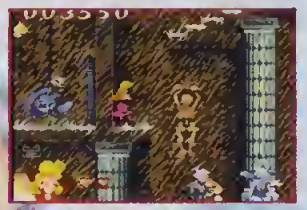
À vous de bien équiper vos personnages en cours de niveau connaissant leur capacites et sachant le chemin qu'ils auront à prendre. Voici donc un jeu fort mignon, il est dommage que la réalisation ait été délaissée. Graphismes sommaires, animations basiques, maniabilité pas tres bien étudiée. Bref un jeu à acquérir si jamais vous avez un surplus d'argent de poche !

Lion, le yaourt.

POUR CONTRE

- ▲ Les trois personnages différents.
- ▲ J'aime les Mentos aux fruits (*sic !*).
- ▼ Une réalisation moyenne.
- ▼ Il n'y a pas de passwords.

Ce canon tire à intervalle réguliers. Il faut être très «timing» pour descendre et actionner le levier.



Ce squelette n'embête personne, n'empêche qu'il garde un objet indispensable pour la suite.

EN RESUME

ACTION
VIRGIN - 1 JOUEUR

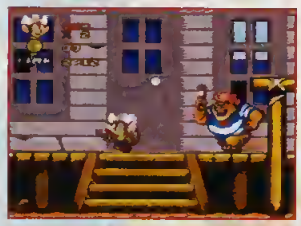
Un petit jeu d'action réflexion sympathique qui pêche par une réalisation plus commune.

GRAPHISME	79%
ANIMATION	78%
SON	77%
JOUABILITÉ	85%
DURÉE DE VIE	90%
INTÉRÊT	80%

Prix environ 400 F

Alors là, je dis qu'il y a des gens légèrement en retard. Si je me souviens bien, Fievel Goes West est un dessin animé qui est sorti. Il y a plus de trois ans. Pourquoi sortir le jeu aussi tard ? Faut-il dire que la conscience est dans le temps ou que le temps est dans la conscience ?

AN AMERICAN TAIL FIEVEL GOES WEST



Si Fievel va faire un tour à l'Ouest, il tombera sûrement sur les bonnes villes du Far West. Tiens, il en a trouvé une.

À la fin de chaque niveau, votre pote, le clébard, vous félicite pour vos performances. Que ferait-on sans nos potes les chiens...

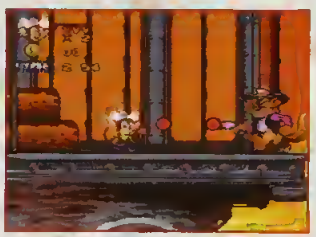
Je m'en vais vous en raconter une bien bonne : Fievel est un jeu de plate-forme ! Le héros de ce jeu est... Fievel ! C'est une petite souris armée d'un flingue à bouchon. Le long de plusieurs niveaux, Fievel se balade en descendant les ennemis à l'aide de son gun. Bien sûr, les pièges sont nombreux et les trous sont profonds. Fievel peut bondir comme n'importe quelle souris respectable. Tout cela se déroule dans un monde à deux dimensions sur scrolling multidirectionnel et différentiel.

Mais pourquoi Fievel fait-il tout ça ? Tout simplement parce qu'un ignoble gros chat essaie d'attirer sa famille dans l'Ouest, histoire d'en faire des hamburgers. Jusque là, rien de plus classique. Continuons donc sur ce ton. Fievel peut amasser des bonus pour remonter son niveau d'énergie ou bien pour augmenter les capacités de son arme. Il peut, par exemple, tirer plusieurs bouchons à la fois ou faire gicler l'eau.

Chaque niveau est divisé en plusieurs sous-niveaux. Le dernier abrite le fatidique boss. Un bon gros boss, assez balèze à chaque fois, vous attend de pied ferme. La plupart des ennemis du jeu sont assez gros mais ne présentent pas de réelle résistance. La difficulté vient du petit nombre de « continues » et surtout des pièges fort ardus. Les scènes classiques alternent avec des passages en wagonnet ou bien sur une boîte de sardine flottant sur les eaux nauséabondes des égouts.

Malgré une réalisation presque correcte, Fievel n'engendre pas de réelles innovations. Les graphismes sont simples mais colorés. L'animation est réduite à son minimum et la bande sonore brille par sa neutralité. Fievel ne ravira que les plus jeunes. Dommage aussi que la maniabilité ne soit pas au top. En fait, Fievel est un jeu qui aurait eu sa place il y a deux ou trois ans. Désormais, la concurrence est sans pitié. Quand on voit sur la même machine des jeux comme Donkey Kong ou Sparkster, on est en droit de se poser des questions. À vous donc de vous poser les questions et d'y répondre...

Lion, à l'Ouest.



Le train est un lieu fort mal fréquenté. Des ennemis bien plus gros que vous sont présents pour vous stopper.

LOGITHÈQUE

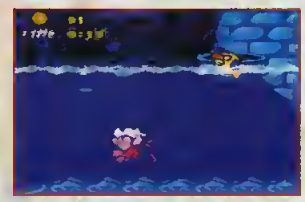
Voici un jeu qui a fort à faire avec une concurrence de haut niveau : comment lutter en effet contre des titres comme Donkey Kong Country ou Sparkster. Pour vous en convaincre encore avec Addams Family 1 et 2, Aero, Mario, Mickey Mania, Mickey de Capcom... Bref, le choix est fort vaste...

Il y a même des boss !

Voici les premiers boss que vous aurez à affronter durant votre périple. Le premier est un gros chat à qui il manque un œil. Le deuxième est un marionnettiste qui se sert de son pantin comme arme. Il y en a de nombreux autres, à vous de les découvrir !

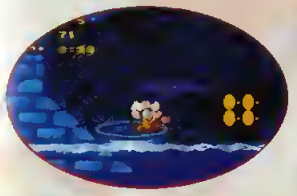
Souriez : vous êtes filmé

On ne peut pas dire que l'animation de Fievel soit un modèle du genre. Je dirais même plus qu'on se contente du strict minimum. Courir, sauter, tirer et nager, voilà qui est donné à n'importe quelle souris de base. Essayez donc de dresser une souris chez vous et vous verrez...

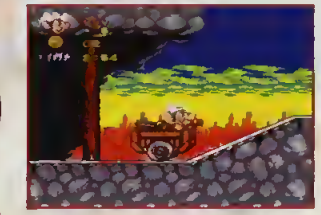


Des souris avec un pistolet en plastique, un chapeau de cow-boy et, en plus, qui savent nager, vous n'en trouverez qu'ici !

En tirant avec son pistolet à eau, Fievel peut éteindre des plates-formes enflammées.



Perché sur sa boîte de conserve, Fievel n'a pas l'air d'apprécier les bienfaits de l'eau humide qui mouille.



T'as trop regardé Indiana Jones, mon petit. Ça fait toujours bien de glisser une scène en wagonnet dans un jeu de plate-forme.

Un petit emplacement secret avec quelques bonus. Histoire d'obtenir une arme meilleure ou un peu d'énergie.

POUR CONTRE

- ▲ De très jolies couleurs.
- ▲ Des graphismes agréables.
- ▼ Une réalisation anachronique.
- ▼ Un manque d'innovations.

EN RESUME

PLATE-FORME VIRGINE - 1 JOUEUR

Un jeu de plate-forme mignon tout plein qui plaira surtout aux tout petits. Les autres s'y pourront sur quelque chose de plus fou.

GRAPHISME	85%
ANIMATION	80%
SON	80%
JOUABILITÉ	85%
DURÉE DE VIE	88%
INTÉRÊT	83%

Prix environ 400 F

International Super Star Soccer

Vous aimez le foot ? Alors ne cherchez plus le meilleur jeu de foot sur Super Nintendo, je l'ai trouvé ! Il s'appelle International Super Star Soccer, il est réalisé par Konami... Et ça s'annonce chaud !

La kyrielle de simus de foot que nous avons eu le courage de tester l'année dernière, ne présentaient pas assez de nouveautés, d'originalité, pour faire un véritable carton. Konami a décidé de remédier à tout cela en nous pondant, en ce mois de janvier, « son » jeu de foot : International Super Star Soccer. Comme vous vous en doutez, il propose une multitude d'options. Mode <tournament>, <deux joueurs>, <exhibition>... tout est possible ! Avant de découvrir tout cela, je tiens à signaler une chose : International Super Star Soccer est doté d'une réalisation d'enfer. Et en plus il vous permet de diriger l'une des trente plus grandes équipes du monde : Allemagne, Colombie, Italie, Bresil, France, etc. La plupart d'entre elles comptent des célébrités. En Italie, on remarque Roberto Baggio ; en France, Marcel Desailly ; en Allemagne, Rudy Voller, en Colombie, Carlos Valderrama...

En mode <tournament>, vous devez affronter toutes les autres sélections. Bien evidemment, vous devez les vaincre en un temps limité. Vous pouvez aussi changer de terrain et fixer le temps et la température : pluie, neige, vent, beau temps.

Le gardien demande à tous ses défenseurs de remonter. Il va envoyer le ballon très très loin. Sûrement vers les attaquants ou les ailiers...

Entraînement obligatoire

Je le répète : avec International Super Star Soccer, tout est possible. Contre-attaque, coup franc, touche, corner, centre, passe... Toutes ces phases de jeu n'auront bientôt plus aucun secret pour vous. Pareil en ce qui concerne les tactiques de jeu. Vous pouvez en choisir plusieurs selon la composition de votre équipe : deux milieux par-ci, trois avants par là, les defenseurs un peu plus regroupés, etc.

L'arbitre joue un rôle prépondérant dans le match. En effet, il ne se contente pas de siffler les coups francs et de distribuer des cartons jaunes et rouges. Il signale également les hors-jeu et tient compte des arrêts de jeu. Vous pouvez aussi vous eclater en mode <deux joueurs>, ou vous perfectionner en mode <training>. Ce dernier vous oblige à réussir plusieurs tests : passer le ballon à un coéquipier, franchir des obstacles disséminés sur le terrain, marquer des buts sur coup de pied arrêté..

Ambiance assurée

Le mode <penalty> est, lui aussi, fort intéressant. Il permet aux novices de s'entraîner et offre une vue complètement différente (de la simili-3D, pour être exact). Pour ma part, je dois avouer que le jeu de foot de Konami surprend énormément. Des graphismes formidables, une jouabilité irreprochable, une ambiance sonore impeccable et, surtout, des tonnes d'options. On n'a jamais vu autant de bonnes choses réunies en un seul jeu de foot.

David Taborda

Un Anglais prend un carton jaune. Il a taclé par derrière un joueur adverse. S'il en reçoit un second, il sera tout bonnement expulsé du terrain.

Le joueur a tiré son penalty à droite. Le gardien plonge du bon côté. Peut-être va-t-il arrêter le ballon ?

les moments clés

C'est bien connu : dans un match de foot, plusieurs moments sont décisifs. Touche, corner, relance, coup franc... toutes ces actions de jeu ont leur importance. C'est pour cela que nous vous les dévoilons. .

LOGITHEQUE

Nombreux sont les jeux de foot sur Super Nintendo mais celui-ci est certainement le meilleur. Ils sont tous battus, les Fifa et autres Formation Soccer. S'il ne vous en faut qu'un seul, c'est bel et bien celui-là !

Les héros de International Super Star Soccer

Les quelques joueurs que vous voyez ci-dessous sont les héros de la dernière coupe du monde. Vous voulez leurs noms ? Rien de plus simple !

(France)

(Pays-Bas)

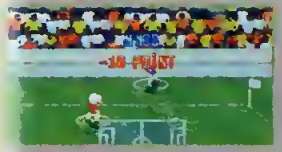
(Argentine)

(Italie)

(Mexique)

(Colombie)

Comme à l'entraînement !



En mode <training>, vous devez, en un temps limité, réussir plusieurs tests : passer le ballon à un coéquipier, franchir des obstacles disséminés sur le terrain, marquer des buts sur coup de pied arrêté... Bref, rien de mieux pour se jauger !

Vu à la télé !

International Super Star Soccer est sans aucun doute le jeu de foot le plus proche de la réalité. Sachez, par exemple, que les hors-jeu sont toujours signalés, et que les arrêts de jeu sont comptés. Je n'oublie pas non plus de dire que certaines équipes sont constituées par des joueurs très célèbres (l'Angleterre, notamment). Bref, sur Super Nintendo, c'est comme à la télé !

POUR & CONTRE

- ▲ Des options à ne plus savoir qu'en faire
- ▲ une superbe simu et très jouable !
- ▼ Contrairement à la version japonaise, pas de commentaires pendant le match...

EN RESUME

FOOTBALL
Konami - 1 à 2 JOUEURS

Le top des tops du jeu de foot. Les autres éditeurs ont intérêt à s'organiser pour faire mieux !

GRAPHISME	90%
ANIMATION	90%
SON	85%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	90%
INTÉRÊT	90%

Prix : environ 450 F

Suite de Pinball Dreams, Pinball Fantasies a été un succès sur micro et sur Amiga. Voilà enfin la version console. On ne change pas une recette qui marche : on ressort les vieilles routines et on change les graphismes...

pinball fantasies

Comme son nom nous l'indique, Pinball Fantasies fait partie de la catégorie des jeux de flipper (avouez que vous vous en doutiez). Pour cette raison, on peut donc le comparer à son grand frère : Pinball Dreams. Ce jeu réunit à lui seul quatre flippers originaux, tous aussi colorés les uns que les autres. Chacun des plateaux propose bien évidemment un theme de jeu different.

Ainsi, il y a une fête foraine dans Party Land, une course de voitures dans Speed Devils, des jeux télévisés dans Billion Dollars et enfin un château hanté pour Stones Bones. Comme dans tout bon troquet qui se respecte (je pense avoir affaire à des connaisseurs), vous avez droit à un flip qui comporte plein de rampes, de bonus, de cibles à allumer et de messages qui s'affichent. Ces derniers vous indiquent la marche à suivre pour atteindre tel ou tel bonus et réaliser un max de points au compteurs.

Party Land

C'est la fête foraine ici. Baladez-vous sur les rampes comme sur des montagnes russes. Toutefois, la gerbe vous guette si vous en abusez trop. Pensez donc aux médicaments avant de vous embarquer dans cette galère.

Billion Dollars

Bienvenue dans un show télé qui mélange les émissions les plus niaises du genre. Je ne citerai aucun nom mais vous les aurez toutes reconnues. Encore un moyen de récolter des points en faisant croire que c'est du pognon.

Faire un max de points !

Le but du jeu est assez simple : il faut faire le maximum de points ! On ne peut plus simple... Contrairement à l'enthousiasme qui caractérisait mon éminent confrère (mais néanmoins ami, ne le cachons pas) Louis, lors du test de la première version, je reste beaucoup plus reservé en ce qui concerne cette suite. En effet, les graphismes, pas très importants dans un tel jeu, sont assez moches. Ils ont sûrement été dérobés sur une planche à dessin d'école maternelle !

Les musiques sont quant à elles extrêmement nasillardes et agaçantes. De même pour les bruitages complètement hors du coup. Heureusement que les options permettent de couper le son ! La jouabilité est celle de n'importe quel jeu de flipper : flip droit, flip gauche et « secouage » de flipper (dans ce cas, faites attention au tilt !). Le seul problème c'est que les rebonds de la bille ne sont pas très réalistes et que les tests de collision manquent souvent de precision. Mais ne tirons pas sur l'ambulance... Pinball Fantasies ravira, cela est sûr, les partisans du genre grâce à quatre flippers sympa. De plus, c'est la « pollade » assurée en mode <huit joueurs> !

Le mi-Lion, le mi-Lion !

LOGITHEQUE

Une logithèque assez facile, vu qu'il n'existe qu'un seul autre jeu de flipper sur Super Nintendo : c'est Pinball Dreams. Et, comme par hasard, Pinball Fantasies est la suite de Pinball Dreams. N'est-ce pas magique ?

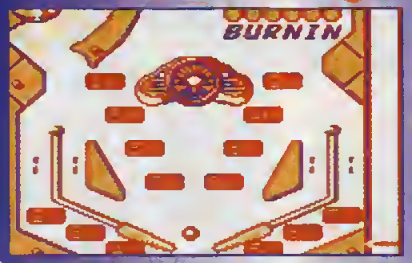
Speed Devils

C'est la folie de la vitesse sur ce terrain. D'ailleurs, les bruitages suivent l'ambiance : bruits d'accélération et de freinage ainsi que crash de la mort quand on perd la balle. En espérant que vous ayez votre permis de conduire.

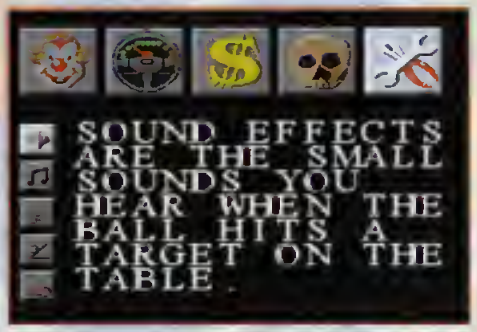
Stones Bones

L'un des flippers les plus marrants à mon avis. Les bruitages ne sont pas très beaux mais rappellent l'ambiance film d'horreur. Prenez donc soin de verrouiller toutes les issues et d'allumer partout la lumière avant de jouer.

Sur Game Boy aussi !



Pinball Dreams est également sorti sur Game Boy, alors pourquoi pas Pinball Fantasies. Cette version est similaire à la cartouche Super Nintendo, les couleurs en moins, bien sûr.



À partir de cet écran, on choisit le flipper avec lequel on veut jouer. Il y a également un tableau d'options qui permet d'ajuster le jeu à sa convenance.

POUR CONTRE

- △ Quatre flippers pour le prix d'un.
- △ Ça va plaire aux flippés du flipper.
- ▽ Réalisation peu soignée.
- ▽ Intérêt quelque peu limité.

EN RESUME

FLIPPER
GAMETEK - 1 JOUEUR

Au moins, avec Pinball Fantasies, on ne passe pas son temps à bir à claquer des pièces de dix balles !

GRAPHISME	79%
ANIMATION	81%
SON	85%
JOUABILITÉ	85%
DURÉE DE VIE	90%

84% INTÉRÊT

Prix environ 350 F

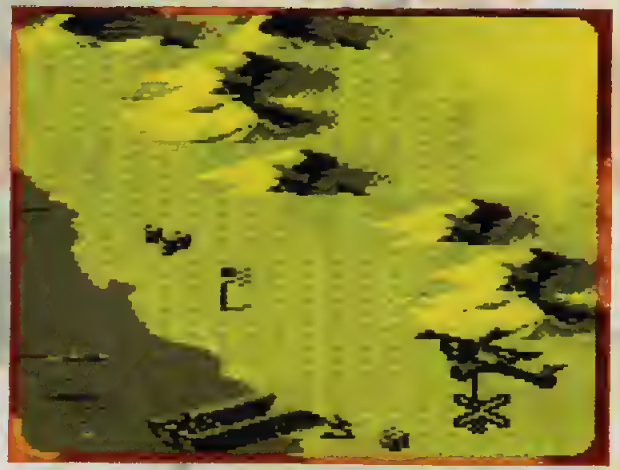
La série des « Strike » a été convertie sur bon nombre de machines, mais on n'avait encore jamais fait une petite guerre du Golfe sur Game Boy. C'est maintenant possible grâce à Ocean, avec un Desert Strike miniaturisé et monochrome !

DESERT STRIKE

Le jeu n'est toutefois pas si monochrome que ça. En effet, il est compatible avec la Super Game Boy. Ce qui fait que vous pourrez y jouer sur votre télé sans vous abîmer les yeux. Ceci étant, parlons maintenant du jeu lui-même, c'est après tout notre principale préoccupation

Cet écran apparaît pour signifier votre mort. La mort c'est quand on a perdu l'énergie de chacune de ses vies. C'est triste, la mort...

Les pylônes ont l'étrange faculté de se placer entre vous et l'endroit que vous voulez atteindre.



Atterrissez donc ici pour déposer vos passagers ! Ils courent vers la barge et en pètant de joie, les bougres !

LOGITHEQUE

Que voulez-vous que je vous dise de plus, si ce n'est rien. Remarquez que j'en dis beaucoup pour un gars qui ne dit rien. En fait, les petits hélicos et la Game Boy, on n'a pas trop vu ça ensemble. Ah mais si ! Il y a Choplifter 2. Mais Desert Strike est autrement plus intéressant de par sa conception originale.

Comme son nom l'indique, ce jeu est l'adaptation quasi conforme de Desert Strike Mega Drive (le test complet se trouve dans Supersonic numéro 2 !). Plusieurs niveaux se succèdent dans lesquels il faut accomplir quelques petites missions.

Aux armes !

L'intérêt du jeu vient de la diversité de ces missions. Tantôt c'est de la destruction en règle, tantôt c'est une opération de sauvetage, etc. Pour mener ces actions à bien, un hélicoptère abondamment armé est à votre entière disposition.

Vous le pilotez au travers d'une étendue limitée représentée en 3D isométrique. A tout moment, et via le bouton <select>, vous accédez à une carte des environs ainsi qu'à toutes les informations nécessaires concernant vos objectifs.

Les commandes originales, déjà très simples, ont été encore simplifiées pour s'adapter aux deux boutons de la Game Boy. C'est tant mieux, mais il est dommage que la maniabilité soit si poussive et que l'action soit tout de même un peu lente. Il est en effet très difficile de s'en sortir quand on est pris sous les feux de l'ennemi.

Un véritable exploit

Cette lenteur générale se ressent encore plus quand on sait qu'il y a un temps mort agaçant entre chaque écran (carte/jeu/stats). Quoi qu'il en soit, les graphistes ont accompli un exploit en réalisant cette conversion sur la Game Boy. Tout cela est fort réaliste et donne envie d'avancer encore plus dans le jeu.

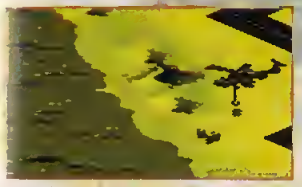
Au point de vue de l'ambiance, on peut dire que le fond sonore est quelque peu crispant. Malgré ces petits défauts, Desert Strike est un jeu au challenge progressif doté d'un intérêt bel et bien présent. La difficulté est au rendez-vous et un système de password est à notre disposition. Pour nous, sur n'importe quelle machine, Desert Strike restera toujours Desert Strike, vite la suite sur Game Boy !

Lion-sot

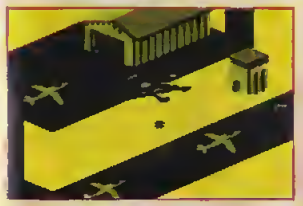
LES CHOSES DE LA VIE

Voici le genre de choses que l'on peut rencontrer sur le champ de bataille. Attention, il y en a bien d'autres... 1 : lance-missiles fixe. 2 : prisonnier de guerre. 3 : tourelle mitrailleuse. 4 : bidons de fuel sans plomb. 5 : aéroport à dégommer. 6 : bazané qui donne des infos.

Une pression sur Select et voici la carte qui apparaît.



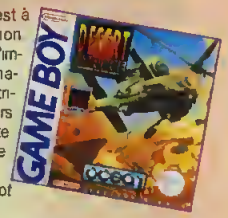
Quand un objet est à proximité, un crochet descend de l'hélico pour le chopper.



Voici un aéroport qui n'aurait pas dû se placer sous vos pales.

Dans la salle de briefing, on apprend tout un tas de choses intéressantes. Écoutez donc bien l'instructeur.

L'hélicoptère démarre d'un bateau. C'est bien connu, les hélicoptères viennent au monde dans des bateaux qui vont sur l'eau.



POUR CONTRE

- ▲ L'intérêt est au rendez-vous.
- ▲ Réalisation plus que correcte.
- ▼ Maniabilité un peu poussive.
- ▼ L'ambiance sonore est crispante.

EN RESUME

ACTION
OCEAN - 1 JOUEUR

Une adaptation correcte qui revit les 7 ans de la guerre du Golfe... et ils sont nombreux.

GRAPHISME	85%
ANIMATION	83%
SON	75%
JOUABILITÉ	80%
DURÉE DE VIE	92%
INTÉRÊT	88%

Prix environ 250 F

Bonsoir, mesdames et messieurs... notre combat de ce soir oppose deux géants des jeux vidéo. À ma gauche, j'ai l'honneur de vous présenter la dernière mascotte de chez Hudson Soft : la préféré de la rédac de Banzzaï : j'ai nommé « Bomberman ». À ma droite, un peu moins connu que lui mais tout aussi dangereux, j'ai nommé « Wario », le moustache maléfique. La route sera longue alors : « À vos bombes et que ça saute ! »

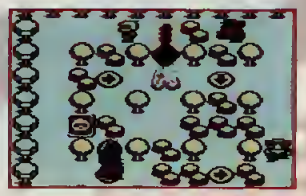
WARIO BLAST

Délice parmis les délices, « Wario Blast » est enfin là, et il est sur Game Boy. Dans ce jeu d'arcade/action qui est une sorte de mutation de « Bomberman », vous aurez tout d'abord la possibilité de choisir entre deux persos qui sont respectivement Bomberman et Wario. En mode <un joueur>, votre parcours se déroulera sur huit niveaux, de difficulté croissante. Chaque niveau se divise en trois parties. Durant la première, vous combattrez un ennemi. Dans la deuxième partie, ce ne sera plus à un mais à deux ennemis que vous aurez affaire et, finalement, dans la troisième partie... que je réfléchisse un peu, ah oui ! c'est trois... Censuré... que vous devrez faire disparaître. Une fois ces trois étapes passées, les trois Warios ou les trois Bombermans (selon le perso que vous avez choisi au début !) se rassemblent pour former un horrible boss (voir encadré sur cette page).

Niveau 1 : vous venez ici d'éliminer un de vos ennemis. Pour éliminer les deux derniers, mieux vaut que vous alliez récupérer les bonus visibles à l'écran.

Il faut éliminer !

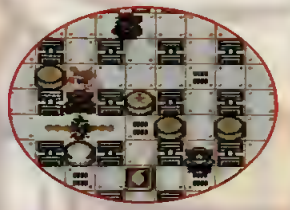
Pour éliminer tout ce joli monde, vous aurez à votre disposition une simple bombe au départ mais, comme dans « Bomberman », vous pourrez augmenter votre armement en récuperant les bonus qui sont cachés dans les blocs. Contrairement à son frère, dans Wario Blast, vous ne verrez apparaître à l'écran que trois types de bonus. Il y aura le bonus « flamme » qui vous permettra d'augmenter la portée d'explosion de votre bombe, le bonus « bombe » qui vous permettra de déposer plus d'une bombe à l'écran et, finalement, le bonus « Tête de mort », qui pourra soit vous ralentir, soit vous empêcher de poser des bombes pendant un cours instant. Je sais que vous allez me dire que c'est trop peu, mais les programmeurs ont eu une idée de génie. En effet, alors que pour courir ou pousser les bombes sur Super Nintendo, il fallait récuperer les gants ou les baskets, ce n'est qu'en battant les boss que vous acquerrez ces pouvoirs. Ainsi, après avoir battu le boss du troisième niveau, vous obtiendrez l'attaque que l'on nomme « The trouncer » (elle vous permettra de mettre dans les vappes vos ennemis en leur fonçant dessus !). En battant celui du cinquième niveau, vous serez désormais équipé d'une moto qui vous permettra de sauter par-dessus les blocs. En bref, de quoi réjouir tous les fanas de « Bomberman ».



Niveau 3 : vous êtes ici en situation périlleuse et, pour vous en sortir, vous serez parfois amené à prendre le bonus « tête de mort ». Ainsi, en touchant vos adversaires, ils ne pourront plus utiliser leur bombe pendant un petit moment.

Niveau 4 : les frères Wario ont décidé d'avoir votre peau et ils ne lésinent pas sur les moyens. Cette explosion en est bien la preuve.

Niveau 2 : la forme circulaire qui est juste derrière le Wario qui monte n'est autre qu'un téléporteur. Attendez que l'un des Warios l'utilise et posez une bombe où il est censé réapparaître.



Niveau 5 : un des Warios vient de se faire allumer la tronche. Faites de même !

LOGITHÈQUE

Comme vous avez certainement pu le remarquer, le seul jeu qui ressemble presque à Wario Blast n'est autre que Bomberman. La seule différence qui existe entre les deux est que, dans l'un, le fait de pouvoir courir ou bien envoyer des bombes se fait en ramassant des bonus alors que, dans l'autre, il faut battre les boss pour récupérer ces capacités. À vous de choisir.

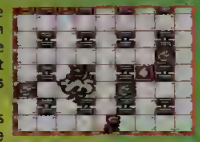
BOMBER au pays des méchants

Un éléphant dans une tasse de café. Après l'avoir battu, vous aurez la possibilité de pousser vos bombes.

Une sorte de roulé pillé envoyant des croissants de lune. Une fois qu'il sera mort, vous récupérerez le pouvoir de courir plus rapidement.

Un nounours diabolique et son parachute. Vous récupérerez l'attaque « The trouncer ». Cette dernière vous permettra de mettre dans les vappes vos ennemis, simplement en leur rentrant dans le lard.

Un pot de fleur envoyant ses pétales. Si vous le battez, il vous donnera l'attaque « Liner ». Cette dernière vous permettra, lorsque vous aurez ramassé plusieurs bombes, de les poser toutes en même temps.

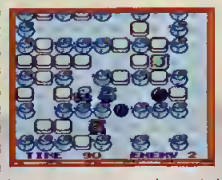


Un diable dans un nuage lançant des éclairs. Lui vous donne une « moto » qui vous permettra de sauter les obstacles et ainsi, de faciliter vos déplacements.

Une sorte de coc[illegible]nelle lançant des [illegible]asers. Soyez très [illegible] dès [illegible] niveaux.

Un chevalier en armure avec une épée. Pour le battre, vous devrez poser votre bombe de façon qu'elle explose juste en dessous de lui. Bonne Chance !

Après plusieurs [illegible] du jeu, vous v[illegible] devant l'ultime [illegible] : c'est une sorte de [illegible] Pour l'abattre [illegible] d'abord [illegible] et, incrémentés [illegible]



Niveau 6 : vive Noël et le père Noël ! Comme vous pouvez le constater, les bonshommes de neige sont omniprésents dans ce niveau. Muni de votre moto, vous pouvez récupérer plus facilement le bonus « Bombe » en sautant les obstacles.

Avec le multitap !

De plus, comme sur Super Nintendo, les gens de chez Nintendo et Hudson ont laissé l'option de pouvoir jouer à quatre simultanément. Ainsi, en utilisant le Multitap qui fonctionne avec le Super Game Boy, a vous les nuits blanches... Comme Bomberman, Wario Blast est un jeu qui part d'une idée assez simple mais auquel on s'attache rapidement. La jouabilité est excellente et les musiques toujours aussi fun. À posséder absolument !

Mike Valensi, dit « la bombe »

POUR CONTRE

- ▲ Un jeu, plus fun, tu meurs !
- ▲ Le jeu à quatre avec le multitap !
- ▲ À bientôt dans Super Mega !
- ▼ Des graphismes pas terribles.

EN RESUME

ARCADE/ACTION
NINTENDO - 1 à 4 JOUEURS

Wario Blast est un petit jeu très sympathique qui prend toute son ampleur en mode quatre joueurs simultanés.

GRAPHISME	90%
ANIMATION	89%
SON	89%
JOUABILITÉ	92%
DURÉE DE VIE	93%
INTÉRÊT	90

Prix environ 250 F

La bonne vieille NES est toujours là ! La meilleure preuve, c'est qu'elle accueille toujours des jeux. Capcom et son équipe sont fiers de vous présenter Chip and Dale 2.

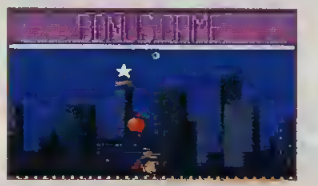
CHIP 'N DALE RESCUE RANGERS 2

Pour ceux qui ne connaîtraient pas les « rangers du risque », sachez que cette équipe – constituée de deux souris, deux écureuils et une mouche – a un jour décidé que les criminels en tout genre devaient payer pour leur crime. Ici, vous allez devoir dinger Tic et Tac (les deux écureuils) afin de localiser Catox, le chat (leur pire ennemi), de façon à l'empêcher d'utiliser les pouvoirs que renferme « l'urne du pharaon ».

C'est passionnant !

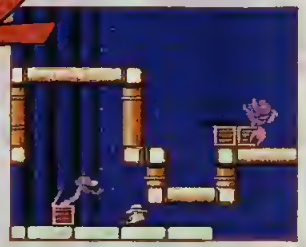
Comme le premier volet de la série, les programmeurs ont attribué à Tic et Tac certaines capacités. En effet, ils peuvent courir, sauter, se mettre à plat ventre pour éviter les projectiles ennemis mais également, ils peuvent ramasser des objets (boîte, boulons, balle de tennis...), parsemés dans les huit niveaux qui ornent ce jeu. Ces objets leur seront d'une grande utilité (oui, j'ai bien dit « leur » car on peut jouer à deux en simultané). En effet, alors que la boîte vous servira à dégommer tous les ennemis qui s'approcheront un peu trop près de vous, avec les boulons, vous pourrez former un escalier vous permettant d'atteindre certains endroits inaccessibles. Comme je vous l'avais dit précédemment, Chip and Dale 2 est divisé en huit niveaux passionnants, de difficulté croissante.

Durant ces niveaux, qui se dérouleront sur un bateau, dans les égouts, dans le futur ou bien tout simplement en ville, vous serez amené à vous frotter à un tas d'ennemis différents. Il y aura les serpents, les singes, les poissons (qui sont étrangers à votre race) mais, vous devrez également combattre contre des souris, des écureuils .. qui ne vous feront pas de cadeau, bien que vous soyez de la même ethnie.



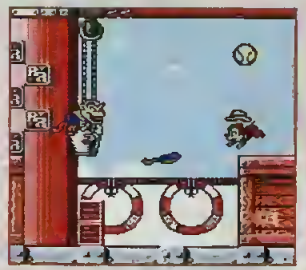
À chaque fois que vous passerez un niveau avec succès, vous pourrez récupérer ici quelques vies. Il vous suffit de savoir viser juste.

Cette abeille, qui s'apprêtait à déverser son miel un peu partout vient d'être touchée de plein fouet grâce à votre lancer.



Vous êtes ici attaqués des deux côtés. Débrouillez-vous pour récupérer une caisse et allumez ce serpent et cet horrible poisson.

Capcom a ici soigné la réalisation du jeu. Regardez ce chien-fantôme et cette bougie assommée en bas de l'écran : on se croirait dans *Alice au pays des merveilles*.



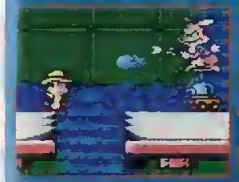
Attention ! Ce singe vient de vous envoyer son chapeau. Récupérez votre balle et allez lui montrer ce dont vous êtes capable !

Alors que vous veniez d'envoyer voltiger ce pingouin dans le décor, voilà qu'une souris vous fonce dessus. Attention à vous !

LOGITHÈQUE

Si je devais nommer le jeu de plate-forme qui lui ressemble le plus, je citerais son prédécesseur, Chip and Dale. Les deux ne se différencient pas trop par la réalisation mais plutôt par le scénario. Vous trouverez également dans le même genre la lignée des Mario Bros qui ont marqué toute une génération et qui sont encore très cotés. Le plus de Chip and Dale 2, c'est l'option de jeu à deux simultanément.

La Bande à Catox



Une jolie taupe et son jet d'eau.

Une chauve-souris qui lance des blocs de glace.

Un chien pirate, cracheur de feu.

Une momie fantôme très bien colorée.

Une autruche tout droit sortie d'un cirque.

Un chat lanceur de carte.

Un crocodile conduisant une grue.

Un robot géant métallique à l'image de Catox.

Du haut de votre tapis roulant vous devrez éviter de tomber sous peine d'être électrocuté et trouver un moyen de vous débarrasser de ce pigeon de malheur.

Tel Indiana Jones, vous serez amené durant votre quête, à vous balader dans un wagon que vous devrez diriger de façon à éviter les projectiles qui viennent du haut.

Comme vous pouvez le remarquer, cette taupe est sortie de sous terre, uniquement pour faire du bruit et vous envoyer des boulons.

Un chien pirate !

Comme tout jeu de plate-forme qui se respecte, vous affronterez les fatidiques boss de niveau, tels une autruche, un chien pirate et d'autres encore. Alors que les premiers sont relativement faciles à vaincre, ceux de la fin demanderont une certaine attention. Chip and Dale 2 s'annonce comme une excellente suite. Les niveaux sont variés et colorés : on retrouve une fois de plus l'esprit de Capcom. Dommage qu'il pâtisse de la sortie de nouvelles machines...

Mike Valensi, le Rangers

Prenez garde que ce terrifiant chien métallique ne vous tombe dessus.

POUR CONTRE

- ▲ Le fait de pouvoir jouer à deux simultanément !
- ▲ Les graphismes très proches au dessin animé.
- ▼ Une jouabilité qui fait parfois défaut

EN RESUME

PLATE-FORME
CAPCOM – 1 & 2 JOUEURS

Avec Chip and Dale 2, Capcom nous prouve une fois de plus qu'on peut toujours surprendre sur NES.

GRAPHISME	86%
ANIMATION	83%
SON	85%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	89%
INTÉRÊT	89

Prix environ 350 F

Nintendo joue la carte de la nostalgie en lançant, sur Game Boy, le jeu qui a marqué toute une génération : Space Invaders ! Le retour vers le passé peut-il encore faire recette ?

SPACE INVADERS

Space Invaders : c'est la larme à l'œil que mon rédacteur en chef adjoint me souffle ces deux mots, avant de me tendre le sobre emballage qui contient le jeu. Ému et envahi d'une vague nostalgie, je prends fébrilement la cartouche Game Boy et la connecte plus que soigneusement dans son port.

Séquence souvenir

Je reprends mon souffle avant d'aller plus loin, après tout, je suis sur le point de lancer le jeu qui est à l'origine de mon engouement pour le jeu vidéo (avec les Pac-Man et autres Galaxian) et aussi de mon premier déficit financier ! Il y a à peu près une vingtaine d'années, une toute nouvelle ère de jeux prenait vie : celle des bornes d'arcade. Les produits phares de l'époque utilisaient une technologie bien désuète, et c'est avec émotion que je me souviens des pièces de un franc que j'engloutissais dans ce passe-temps coûteux. Des l'allumage de la console, je me retrouve quinze ans en arrière : même présentation, à savoir un énorme « Space Invaders » légèrement courbe et toujours la même boîte de conception affichant son nom sous le titre : Taito.

Il serait temps de voir si mes souvenirs ont mal vieilli ou non ! Tiens ? Une page d'introduction, très sommaire, donnant la valeur de chaque ennemi. Du coup, j'en profite pour visualiser les graphismes des vaisseaux, et surtout celui du « Saucer »... Vous savez, ce petit vaisseau qui passe de temps en temps en haut de l'écran et qui est diablement dur à atteindre. Je l'avais oublié celui-là ! Un petit sourire en coin, je débute le jeu et c'est le coup au cœur ! Planqué derrière mes quatre boucliers et du haut de mes quatre pixels sur quatre, je me prépare à canarder la vague d'aliens qui tentent une approche. Le système de jeu, les graphismes, les sons, tout est identique à la version arcade ! Même si le concept du jeu est simple, le joueur se prend vite au jeu : il ne demande pas mieux que de bouter les aliens hors de l'espace ! Au fur et à mesure que vous détruisez les vagues, elles commenceront de plus en plus près de vous, alors décidez vite d'une tactique à adopter pour qu'elles descendent moins vite !

C'est la version la plus simple et la plus proche de l'arcade. En effet, il n'y a que deux couleurs à l'écran, on est en plein écran, et on fait un fantastique voyage dans le temps (ça rime tout le temps !).

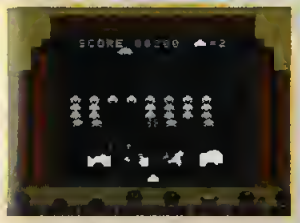
Vous êtes ici en face de la borne d'arcade originale (comme dans les cafés). À vous de voir si vos réflexes n'ont pas vieilli.

En mode <Super Game Boy> vous pourrez choisir des cadres différents. Ici, vous avez choisi comme cadre une Game Boy... quel hasard !

Vous avez ici choisi le mode <arcade> et vous avez décidé de colorer un peu vos ennemis. Bonne guerre !

LOGITHÈQUE

Parrain de tous les shoot'em up, Space Invaders est aussi le moins évolué ! Cela n'enlève rien à son intérêt et, comme dirait Frank (notre rédac chef), « Il est génial, ce jeu ! » Dans la même lignée, on trouve Nemesis, également une antiquité, qui est le squelette de Parodius ! Soulignons en passant que c'est dans les vieilles casseroles qu'on fait les meilleurs plats.



Vous êtes ici en mode <Super Game Boy> et vous avez décidé de prendre comme borne d'arcade la salle de cinéma. Ainsi, de votre fauteuil, vous pourrez éliminer le plus d'ennemis possible et essayer d'atteindre le « Saucer ».

Avec l'option <color>, les aliens arrivent désormais en couleur sur votre écran. Il vous sera ainsi plus facile de différencier les ennemis.

En mode <arcade>, si vous choisissez l'option <Black and White with cellophane>, des traits de couleurs apparaîtront à l'écran en même temps que vos ennemis et vous permettront de repérer leurs positions par rapport à vous.

Voici le plus beau décor du jeu : un ciel bleu et limpide comme l'azur, une sorte de terre marron et vous, seul, face à une horde d'aliens (quel instant mythique !).

Sous cellophane ?

Vous disposez de trois modes de jeux intéressants, du moins relativement. Le mode <Super Game Boy>, si vous êtes équipé, vous propose la couleur ou le noir et blanc cellophane (*ndlr* : terme technique pour indiquer la présence de différentes couches de ton)s. Le mode <arcade> vous remet, quant à lui, dans l'ambiance des années 70 en restituant la replique exacte (décors, bruitage...) de l'original. Enfin, le mode <link> permet de vous mesurer à un copain dans un combat fratricide pour la sauvegarde de la Terre. Ne faiblissez pas !

Oulan Bator and Mike Valensi

POUR CONTRE

- ▲ Tous les nostalgiques auront la larme à l'oeil.
- ▲ Une durée de vie plus que longue.
- ▼ Des graphismes tout de même obsolètes.
- ▼ Un public trop restreint.

EN RÉSUMÉ

SHOOT'EM-UP
TAITO - 1 À 4 JOUEURS

Le premier shoot de l'histoire du jeu vidéo ! Une pièce de collection à acquérir de toute urgence !

GRAPHISME	80%
ANIMATION	80%
SON	83%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	90%
85 % INTÉRÊT	

Prix environ 200 F

TETRIS et Dr Mario

On nous a déjà fait le coup de la compilation qui tue avec Mario All Stars. Nintendo remet ça avec un Tetris and Dr Mario pas piqué des hannetons. Une séquence souvenir pour tous les amoureux de la Game Boy et de la NES...

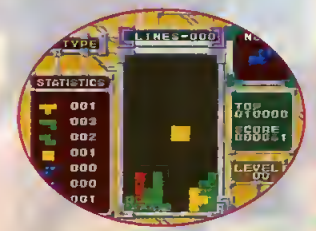
Comme à Marseille, allons droit au but ! Tetris et Dr Mario sont réunis sur la même cartouche ! Précisons tout de même que ces adaptations sont les copies conformes du Tetris Game Boy et du Dr Mario de la NES. La seule différence vient d'un graphisme un peu plus fin et plus coloré. Sinon, l'essence même de ces deux titres est respectée.

De briques en gélules

Trois modes de jeux sont présents : on joue à Tetris, à Dr Mario où aux deux en même temps. Dans ce dernier cas, chaque joueur enchaîne les deux jeux : une fois le Tetris complété, Dr Mario apparaît. Je m'en vais vous décrire brièvement les concepts, simples mais tellement accrocheurs, de ces deux titres.

Dans Tetris, des formes géométriques tombent du ciel. Vous les déplacez de façon à former des lignes quand elles atteignent le bas de l'écran. Lorsque deux joueurs s'affrontent, l'écran est divisé en deux. Si un des joueurs réalise plus d'une ligne à la fois, il augmente le tas de briques de l'autre. Le perdant est celui qui atteint le plafond.

Dr Mario est un brin plus complexe. Des virus de plusieurs couleurs hantent l'écran. Il faut les faire disparaître à l'aide des gélules bicolores qui tombent. Il faut alors aligner au moins quatre couleurs identiques, dont le virus, pour le faire disparaître. On peut également jouer à deux, toujours sur deux écrans. Tetris and Dr Mario est une bonne initiative de la part de Nintendo. La réalisation est plutôt classique, mais il ne pouvait en être autrement pour ce type de jeu. Les graphismes sont clairs et l'ambiance sonore devient vite suffocante. Heureusement que les options permettent de couper la musique.



Une ligne s'apprête à être complétée. Notez les indications à gauche qui indiquent le nombre de pièces tombées.

SOIGNEZ-VOUS AVEC DR MARIO !

Dans Dr Mario, vos petites gélules vont avoir fort à faire face aux virus. Jouez seul ou à deux. Dans le premier cas, vous pouvez affronter l'ordinateur. Si vous vous sentez chaud, augmentez donc le nombre de virus présents à l'écran. Ça peut devenir très difficile...

Voici ce qu'est le <mixed match> : chaque joueur suit son rythme. Le premier qui termine est le gagnant.

LOGITHEQUE

En officiel, rares ont été les jeux de ce type. On accueille donc Tetris and Dr Mario les bras ouverts avec un grand sourire. Les Américains et les Japonais sont plutôt servis de ce côté : Puyo Puyo, Yoshi's Cookies, Sailor Moon S, Tetris and Bombliss, Mario & Wario...

3615 Konsol c'est super géant !

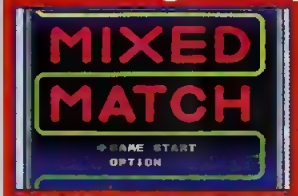
Effet garanti!

La prise en main est immédiate et, même si on n'a jamais joué ni à Tetris ni à Dr Mario, on risque d'y rester collé longtemps. Le plus intéressant étant bien sûr les « combats » à deux joueurs. D'ailleurs, nous avons un champion à la rédaction. Son surnom, c'est Keuf (rien à voir avec les représentants de l'ordre) et il attend n'importe qui. On est vraiment bon dans tous les domaines chez *Banzzaï*.

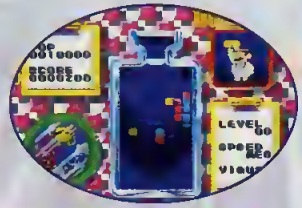
Dr Lion, Tetris Master.

Le premier joueur extermine le virus rouge à gauche. Il est 13 h 29 et je n'ai toujours rien mangé !

Mélangez un peu les deux !



Ce mélange vous propose de jouer tour à tour à Tetris Game <B>, Dr Mario puis Tetris Game <A>. Un tableau d'options est disponible pour tout paramétrer dans chacun des jeux. Si on le désire, on peut même régler une limite de temps. C'est la loi du paramétrage !



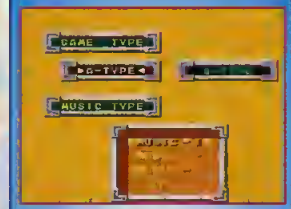
Le virus bleu va partir en fumée. Pourquoi donc ? Parce que trois pilules bleues sont sur son dos.

La page de présentation est au début du jeu. Il faut dire que si elle était à la fin, ça serait un peu bizarre.

POUR & CONTRE

- ▲ Deux pour le prix d'un seul.
- ▲ On peut même couper la musique.
- ▼ Une durée de vie garantie.
- ▼ À déconseiller aux nerveux.

TETRIS FOR EVER !



Tetris n'est désormais plus à présenter. Vous pouvez jouer à deux, seul ou encore contre l'ordinateur. Le game <A> vous propose de faire le plus de lignes possible. Dans le game <B>, vous devez réaliser un certain nombre de lignes pour gagner. Bien sûr, handicap et vitesse sont paramétrables.

EN RESUME

RÉFLEXION

NINTENDO — 1 À 2 JOUEURS

Un bon petit trip à la Tetris entre deux jeux « sérieux ». Attention ! L'accoutumance risque de se présenter très vite...

GRAPHISME	70%
ANIMATION	70%
SON	70%
JOUABILITÉ	85%
DURÉE DE VIE	98%
INTÉRÊT	93 %

Prix : environ 450 F

TIPS

ACTION REPLAY

SUPER NINTENDO

Secret of Mana
Argent infini : 7EC C6C8F
Énergie infinie pour le héros : 7EE181BF
Énergie infinie pour l'héroïne : 7EE361BF
Énergie infinie pour le sprite : 7EE541BF
Faites 160F A918 pour gagner un niveau quand vous détruisez un ennemi.

Super Metroid
Énergie infinie : 7E09 C263
Super saut : 7E0B 2E01
Missiles illimités : 7E09 C609
Bombes illimitées : 7E09 CA09
Superbombes : 7E09 CE09

NES

Adventure Island 2
PEXVAALS : 10 vies
SXNLOAVK : vies infinies
SZUIGEVK : énergie infinie
AIKXAAAZ : course plus rapide
OENLTPAZ : superfreins sur le skateboard

GAME GENIE

SUPER NINTENDO

Super Mario Bros
NUGA T5 : changez les couleurs du jeu !

Goof Troop
C96F 3F6C : vies infinies.

Mario All Stars
C286 A455 : vies infinies.

Top Gear 2
C267 CD07 : nitros illimités joueur 1.

NES

Paperboy
AAKE ZLPA : vies infinies.
AEVP NLPA : journaux illimités.

GAME BOY

Gargoyle's Quest
Niveau 2 : F96SWKWE.
Niveau 3 : 9HMSNEWC.
Niveau 4 : 637GKUO.
Niveau 5 : GELTDYRC.

SUPER NINTENDO

Equinox

Zoom 01 : Gaboloma. Tuez le dragon, il y a seize sablier (ou mieux) et une clé blanche.
Zoom 02 : rien à signaler.
Zoom 03 : vous y trouverez la première arme (boule). Vous devez tuer les deux fantômes pour ouvrir la porte.
Zoom 04 : vous récupérez quatre boules de cristal en zigzaguant entre les pointes.
Zoom 05 : en venant de 04, vous y trouverez une pomme. En venant de 03, vous y trouverez une autre pomme.
Zoom 06 : vous récupérez une boule de cristal au milieu.
Zoom 07 : en venant de 06, vous récupérerez une pomme et une boule de cristal. En venant de 14, vous trouverez également une pomme et une boule de cristal.
Zoom 08 : faites-vous vers le grand pilier haut et récupérez la boule de cristal. Vous pouvez aussi récupérer une pomme.
Zoom 09 : en venant de 08, vous avez la première clé blanche. Si vous tuez tous les fantômes, vous récupérerez une pomme.
Zoom 10 : tuez le fantôme, puis escaladez les plates-formes de gauche. Une fois en haut, sautez de droite à récupérer les différentes boules de énergie. De la droite vers la plus haute, sautez afin de remonter et lancer des vaches.
Zoom 11 : pour sauver la jeune multicolore, tuez tous les fantômes. Ouvrez la porte blanche à l'aide de la clé blanche trouvée en 09.
Zoom 12 : tuez les fantômes, puis escaladez la petite plate-forme pour accéder aux trois boules de cristal.
Zoom 13 : monter, sur les mines d'or, afin de récupérer le parchemin (haut).
Zoom 14 : tuez tous les fantômes pour ouvrir la porte multicolore. Dès que vous entrez dans la salle, allez à gauche pour dénoncer les fantômes. Une fois que vous avez assez
Tiennice, ne tuez-vous et trouvez un mystère.
Zoom 15 : vous « bombardez », patientez un moment, le nœud arrive. Une tactique pour le combat qui se révèle bien souvent : les effets (400 ! tirez dans le vide... Une fois le monstre vaincu, vous trouverez la première boule de cristal.

Lost Vikings

Pour choisir votre stage : appuyez sur X, Y, A et B simultanément. Voici les mots de passe des niveaux suivants :
Niveau 2 : GRaT 11-VLCN 20-BTRY 29-8B1L
Niveau 3 : TLPT 12-QCKS 21-JNKR 30-[illegible]
Niveau 4 : GRND 13-PHRO 22-CBLT 31-FNTM
Niveau 5 : LLMP 14-C1R0 23-HOYT 32-WaLR
Niveau 6 : FLCT 15-SPKS 24-5MnT 33-T6v2
Niveau 7 : TNSS 16-IMMN 25-VRTN 34-THIF
Niveau 8 : PRHS 17-TTRS 26-NFL[illegible] 35-FrGT
Niveau 9 : CVGN 18-JLLY 27-WKYY 36-4uN4
Niveau 10 : [illegible]LS 19-FUNG 28-CMP[illegible] 37-MSTr
Niveau 11 : [illegible]
Fin du Jeu : JEK

Super Empire Strikes Back

Pour commencer le jeu au stage de Cartel Valley, c'est simple !
Dans l'écran de présentation effectuez la manœuvre suivante : A, X, B, A, Y, X, B, A, A, X, B, B, Y, X.

Mortal Kombat II

Je ne connais plus le nombre d'astuces qui existent sur ce jeu. Voici la dernière en date : le coup qui fait fondre vous pouvez tuer votre adversaire en un coup.
Au plaisir en deux, dès que le premier coup vaut priver votre adversaire de la moitié de son énergie et le mettre en danger. Il ne vous reste plus alors qu'à achever d'un mitrail le « fatality » de poing. Lorsque l'écran de sélection des personnages, positionnez-vous sur Liu Kang et restez tranquillement le code suivant :
Haut, haut, bas, bas, haut, gauche et select.
Si vous avez réussi, un son de gong retentira. Bien ne vous chasse la « fatality » Kicks de Liu Kang sur instantanément vos adversaires.

Aero the Acro-Bat

Voici une astuce pour changer de niveau : pendant l'écran du menu principal (start/options), faites : gauche, haut, bas, Y, bas, A, bas, Y. Si ça marche, vous entendez un petit bruit.
Commencez une partie normalement et, chaque fois que vous voudrez changer de niveau, il vous suffira de mettre le jeu en pause (pour effectuer la manœuvre suivante : haut, X, bas, droite, gauche, Y, droite, A, L, R. Si vous n'avez pas fait l'erreur, vous devez entendre un bruit et petit bruit.
A jamais vous suffit pour enlever la pause. En toute logique, vous devez vous retrouver au stage suivant. C'est bon non ?

King of Dragon

Pour jouer à deux avec le même perso, lorsque le logo Capcom commence à s'allumer, faites bas, A, haut, A, Y, A, X, A. Pour avoir 50 crédits, commencez la partie normalement et jouez jusqu'à ce que vous ayez perdu. Quand l'écran des continues apparaît, vous n'avez plus qu'un seul crédit. Avant que le temps ne soit complètement écoulé, appuyez sur start sur la manette du deuxième joueur, et appuyez rapidement sur start du côté du premier joueur. Maintenant, choisissez votre personnage avec le bouton « B » et vous crédit affichera 50 unités.

Young Merlin

● Sixième code :
[illegible]
Dans le troisième cœur, puis plante la rose. Tu vas obtenir un poupée. Rentre dans le bâtiment des fleurs. Il y a un cœur magique par des petites fleurs. Utilise le poupée pour les détruire et ainsi récupérer le cœur. Lorsque tu à gauche d'arbre, pose le cœur et plante la graine. Tu vas [illegible] tenir un sort de glace. Dans le monde des fleurs, pour tuer la sorcière amazone, utilise successivement le sort de glace et l'épée de [illegible] qui va détruit le nid d'araignées, tu vas obtenir le quatrième cœur. Tu dois maintenant trouver le fleur qui l'accompagne. Elle se trouve dans le monde des fleurs. Pour y arriver, tu es obligé de passer par le souterrain. Dans l'entrée se trouve dans l'écran [illegible] et utilise le poupée pour obtenir un cœur.
Une fois sous terre, va vers le haut. Pour entrer les champignons, tu dois utiliser le sort de glace. Va poser le cœur sur la souche, après avoir planté la rose, tu obtiendras le sablier. Rentre dans l'entrée où tu as tué la sorcière amazone. Utilise le sablier et utilise le poupée pour pouvoir passer la porte du haut. Un peu plus loin, tu vas trouver un cœur et une fleur. Va à la souche et utilise la manœuvre pour obtenir le sort d'électricité.

● Septième code :
YLX b b d RB/YYBYR b B
Retourne dans le monde des fleurs. Va dans le passage souterrain où tu dois utiliser le sablier pour passer les portes. Tu vas arriver au dragon. Utilise le sablier pour l'immobiliser et touche-le avec le sort d'électricité. Descends ensuite dans le tombeau. Monte sur le chariot et prends : quinzième à droite, quinzième à gauche, première en bas, deuxième à gauche. Une fois à gauche, pose le sort d'électricité pour l'ouvrir. Utilise le sablier pour traverser le grand mirroir.
Tu vas devoir combattre à nouveau la sorcière amazone. Utilise la même tactique que précédemment. Une fois terminée, tu vas libérer tous les prisonniers, retourne au chariot, saute jusqu'au niveau tout en haut, les rails, repas sur le chariot et prends : troisième à gauche, deuxième en haut, deuxième en haut, première à droite, première en haut, première à gauche.
Une fois le dernier de neige (et de glace) sur la porte pour l'ouvrir. Tue le marchand sanglier, pour obtenir la petite fée. Repas sur le chariot et prends : deuxième en haut, deuxième vers la gauche. Pose le chariot sur la porte pour l'ouvrir. Pas de sous le monstre gélatineux. Pour le tuer, utilise le marteau, le sac de sourire et les étoiles. Surtout, ne jouez la gélatine est figée dans ce de [illegible]. Tu vas libérer le magicien. Repas sur le chariot et tue le fleur tout droit. Pose la lanterne sur la porte pour l'ouvrir. Pour tuer le loup, utilise le sablier pour avoir le temps de bien le frapper, un coup au yeux. Pour détruire les hordes, utilise le sablier pour elles avant qu'elles ne [illegible] la [illegible], pour enlever la glace. Pour détruire les [illegible], utilise le marteau et les étoiles. Pour le loup final, tue sur la boule qui enferme la jeune fille. Une fois libérée, elle va te donner un bracelet qui va te permettre de [illegible] le magicien. The end...

NES

American Gladiators

Pour vous faciliter la vie, voici les mots de passe qui vous permettront de trancher sans problème les quatre premiers niveaux :
Niveau 2 :
A, 2, A, A, A, A, 2, P
Niveau 3 :
A, 2, A, A, 2, A, A, A
Niveau 4 :
A, 2, A, [illegible], 2, P

Adventure Island 2

Ce mois-ci, et pour la nouvelle année, on vous révèle en exclusivité le « select stages » d'Adventure Island 2 : lorsque l'écran de présentation, faire droite, gauche, droite, gauche, A, B, A, B.
Un menu s'affichera : vous avez alors la possibilité de choisir votre niveau.
A vous donc d'explorer toutes les phases de jeu sans problème !

GAME BOY

Amazia World

Pour rendre le jeu plus simple et plus court, voici quelques codes de niveaux pour vous faire avancer plus vite :
Niveau 6 : VXKJTL
Niveau 9 : ZLUTEN
Niveau 15 : CHMEKA
Niveau 17 : FEWJAF
Niveau 24 : ELYTKW
Niveau 25 : GYLA

Batman : Return of the Joker

Il existe un passage secret au deuxième niveau. Après les trois dangereuses cabines, allez sur le deuxième tapis roulant et foncez vers la gauche. Et là, un sacré surprise ! Non seulement vous ne vous écrasez pas comme un vieux flan mais, en plus, vous aurez le plaisir de découvrir un passage secret, avec à la clé trente hélicoptères !

Boxxle

Tout de suite, ce jeu prend une autre ampleur ! Ça devient tellement facile avec tous les codes pour finir le jeu :
1 • [illegible]
2 • [illegible]
3 • G[illegible]
4 • H[illegible]
5 • JR[illegible]
6 • K[illegible]
7 • L[illegible]
8 • M[illegible]
9 • N[illegible]
10 • [illegible]
11 • [illegible]

Gargoyle's Quest

Ce jeu genial (vraiment génial !) est tout le même assez difficile ! Ah ! Ah ! Pour que vous ne restiez pas bloqué sur le monstre jusqu'à la fin des temps, m'aussi parce que c'est une nouvelle année, voici quelques codes qui vous permettront de vous rendre à différentes phases du jeu : GHBS ; XYGX ; STTG ; CTHT ; XCGH ; BGN ; GXXK ; [illegible]

MANGAMANIA

L'arrivée de Manga Video en France est le fait marquant de l'actualité manga du mois ! Voilà un éditeur anglais bien connu des initiés et qui a déjà fait ses preuves. À Londres, je fus surpris par la réussite de cette société : on trouve souvent un espace entièrement consacré à l'animation japonaise dans de nombreux grands magasins d'Oxford Street ! Force est de constater que nous suivons peu à peu la même voie. Alors, que nous réserve Manga Video ?

Tandis que je flânais entre les stands du Supergames Show, mon attention s'est portée par hasard sur une jeune femme au sourire bien agréable. Par bonheur, elle se trouvait sur le stand de Manga Video. J'avais donc toutes les raisons d'entamer une conversation. Apprenant très rapidement qu'elle était l'« International Marketing Executive » de la société, je me suis empressé de visionner la bande annonce promotionnelle de ses vidéos... C'est que le travail passe avant tout !

On est tout de suite frappé par la cohésion de la collection, le choix des titres suit un positionnement bien déterminé : Manga Video veut être l'éditeur de la branche musclée de l'animation japonaise et le fait savoir. On découvrira par leur intermédiaire les films cultes les plus gores, les plus « sexe », ou les plus violents. En général, leurs titres sont d'excellente qualité. Ce qui est également dommage, en revanche, c'est aussi que la communication qu'ils ont choisie sur des thèmes agressifs ne sert pas spécialement l'animation japonaise dans son ensemble, mais bien uniquement Manga Video. La valeur artistique de nombreux autres titres peut passer complètement inaperçue.

Tiré à moins de 6 000 exemplaires pour son lancement au Royaume-Uni, il s'est vendu plus de 45 000 vidéos la première année ! C'est sans doute l'un des DA les plus mythiques, mais réservés pour adultes, car très sulfureux...

Simple stimulation !

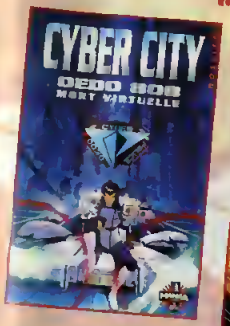
S'il y a eu avant le lancement des premières vidéocassettes une véritable réflexion marketing, le langage publicitaire qui l'accompagne manque cependant quelquefois de finesse. Certes, on est soufflé par le dynamisme des bandes annonces qui présentent des scènes de dessins animés aguichantes : courses de voitures effrénées, strip-tease, monstres à tentacules pervers... La curiosité du premier badaud venu sera stimulée, sans aucun doute. Certes, on a envie d'en savoir d'avantage sur ce qu'ils nomment la « culture du vingt-et-unième siècle » et ces étranges images speedées venues d'Asie. Mais souvent, l'insistance avec laquelle Manga Video s'évertue à promettre monts et merveilles est parfois risible, tout comme leur souci de mettre en avant les scènes les plus osées ou les plus rythmées, pour ne pas dire violentes. Le public veut du sang et du sexe, appliquons-nous à lui en servir des tonnes !

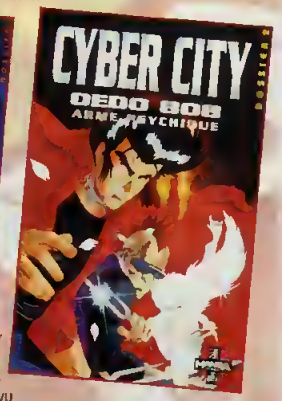
On retrouve tout l'esprit de Masamune Shirow, le désormais fameux dessinateur de SF japonaise, dans ces deux vidéos bourrées d'action et d'humour.

Opération découverte

Quoi qu'il en soit, c'est avec un grand plaisir que nous pourrons découvrir des titres aussi prestigieux qu'*Urotsukidōji*, *Venus War* ou *Dominion*, par le biais d'une société sympathique et motivée. C'est PFC Vidéo qui s'occupe de la distribution, c'est-à-dire Pathé, Fox Vidéo et le Studio Canal + : un professionnalisme et des activités qui laissent envisager une exploitation future en salles ou à la télévision. L'Œil du Cyclone,

La police engage malencontreusement des détenus pour lutter contre la techno-délinquance... Paugo aurait bien du travail dans les cités cybernétiques de demain !





émission de Canal +, a, par exemple, déjà traité le sujet. Mais, prudence, il ne faut pas se leurrer, la japanimation vu par les médias a tout du phénomène de mode.

Un joyeux mélange

Le mot manga est dans l'air du temps, on le sort à toutes les sauces pour faire gober au public tout et n'importe quoi. Rappelons-nous que ce mot s'apparente avant tout à la BD et non à la vidéo. « Manga Video », n'est-ce pas un joyeux mélange ? « Bienvenue dans le vingt-et-unième siècle » nous dit Manga Video. Aimer dès à présent les DA nippons, serait-ce participer à la culture cinématographique de demain ? Pourquoi pas, c'est en tout cas assez valorisant et donc vendeur... Résultat : le grand public aimera, mais réduira peut-être l'animation japonaise à n'être qu'un éloge de la violence déchaînée, accessible à tous du fait qu'elle s'accompagne d'humour et de bons scénarios. Ce que votre cher Yota s'est toujours efforcé de compléter en réalité, en cherchant à vous faire découvrir autre chose.

Voici un dessin animé très politique, qui retrace les aventures de jeunes mecs-kikers et d'une journaliste pris dans les mâchoires d'une guerre civile.

L'ère des pionniers

Il reste encore de côté tout plein de bonnes choses qui font la richesse de l'animation japonaise et qu'on devrait connaître. À l'heure de sa médiatisation, seul un public underground semble pouvoir apprécier l'intégralité de l'univers des mangas et des dessins animés, tout comme celui de la techno et des ravers par exemple... Vous faites sans aucun doute partie des pionniers, alors, à bientôt pour de nouvelles aventures !

Pause musicale

Entre deux vidéos riches en émotions, ça fait du bien de laisser reposer un peu ses yeux en faisant travailler à leur tour ses oreilles. Les Japonais n'écoutent pas que le dernier album de Mireille Mathieu ou la dernière compil' d'Adamo...

Les Japonais font en réalité preuve d'un plus grand éclectisme. Si ce qu'ils nomment la Pop française nous semble bien étrangère à nous autres Gaulois, c'est parce qu'ils voient la France avec des yeux de rêveurs romantiques, c'est bien connu. S'ils semblent composer la plus souvent de la musique d'ascenseur, c'est qu'ils ont des goûts peut-être plus kitch que les nôtres. Les musiciens japonais sont souvent montrés du doigt par leur homologues occidentaux comme de bons techniciens et d'habiles copieurs, mais de trop sages interprètes.

Alors, le Japon est-il si piètre musicien ? On ne peut pas être si catégorique. J'avais craqué pour quelques groupes de hard qui sortaient du lot, comme Loudness ou X, (cherchez pas, le nom du groupe c'est X !), mais c'est bien peu. C'est pour cette raison que j'ai fait ma petite enquête auprès de spécialistes, amateurs de musique made in japan. Il ressort que, parmi les particularités du marché du disque au Japon, pays de la star éphémère, la musique de dessin animé et celle de jeux vidéo occupent une place importante. Voici une petite sélection des titres qui marchent le mieux, réalisée avec la concours de la boutique parisienne Tonkam : Street Fighter, Dragon Ball, Final Fantasy. Du reste, ne manquez surtout pas si vous en avez la possibilité la Deuxième Biennale du cinéma japonais d'Orléans, du 27 janvier au 5 février, où Yoshitaka Amano sera présent. Il est le character-designer de nombreux dessins animés et du jeu vidéo Final Fantasy VI ! Renseignements au : (16) 38 62 96 90. Un groupe de Techno-House séduit assez l'un des vendeurs, c'est Denki Groove. Voilà, à vos platines !

votre TOP 10

LES ENTRÉES

SUPER NINTENDO

1	DONKEY KONG COUNTRY	3e MOIS	
2	DRAGON BALL Z III	2e MOIS	+1
3	SUPER STREET FIGHTER II	3e MOIS	-1
4	SOUL BLAZER	2e MOIS	
5	DEMON'S CREST	Entrée	
6	INTERNATIONAL SOCCER	Entrée	
7	SAMURAI SHODOWN	Entrée	
8	BIKER MICE FROM MARS	2e MOIS	
9	CANNON FODDER	Entrée	
10	SUPER DANY	Entrée	

NES

1	CHIP'N DALE 2	Entrée	
2	MARIO 1,2,3	5e mois	
3	GARGOYLES QUEST 2	5e mois	
4	DONKEY KONG CLASSICS	2e mois	
5	DYNABLASTER	5e mois	
6	CHIP'N DALE 1	5e mois	+2
7	ZELDA 1 et 2	5e mois	
8	PAC MAN	5e mois	-2
9	BATMAN	5e mois	
10	MEGA MAN 5	5e mois	

[illegible] n'est plus toute jeune.

GAME BOY

1	DONKEY KONG	5e mois	
2	ALADDIN	Entrée	
3	TINY TOON WACKY SPORTS	3e mois	+2
4	MR NUTZ	Entrée	
5	ZELDA	5e mois	-2
6	SPACE INVADERS	Entrée	
7	MARIO 1 ET 2	5e mois	
8	DESERT STRIKE	Entrée	
9	WARIO BLAST	Entrée	
10	TETRIS 2	5e mois	

[illegible]

Demon's Crest - Super Nintendo

Samurai Shodown - Super Nintendo

Chip'n Dale 2 - NES

Cannon Fodder - Super Nintendo

LA NOUVELLE COLLECTION

MERLIN

PASSEZ VOS COMMANDES SUR LE 3614 STICKER

0,36 F TTC / mn
Pour tous renseignements
(16) 43 44 55 55

MERLIN COLLECTIONS

KONAMI
DES BIKERS ROCKERS,
UN BATMAN QUI DEFIE L'ENFER
ET TOUS LES SECRETS DU SOCCER
POUR LES FOUS DU FOOT.
Batman
Biker Mice
Biker Mice
the adventures of
BATMAN & ROBIN
DISPONIBLE DES DECEMBRE
36 68 20 01 BATMAN *
Batman
BIKER MICE FROM MARS
DISPONIBLE DES JANVIER
Soccer
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER
Soccer
FOUL !!
DISPONIBLE DES FEVRIER
JOUE ET GAGNE !
HOT LINE SPAMSTER KONAMI :
36 68 99 10 *
*(2,19 F/Min)
Batman and all related characters are trademarks of DC Comics™ & © 1994 All rights reserved
Biker Mice From Mars © 1994 Brentwood Television Funnies, Inc./ Licensed by Beanstalk Group
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM